TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

Nº 48

los Nintendo Acción

¡Gratis!



¡¡NOTICIÓN!!
¡Un adaptador sin cables para Pokémon Rojo/Verde!



CONSULTORIO
Oak nos desvela nuevos secretos de Colosseum

PÓSTER DOBLE
¡¡No te pierdas los nuevos pósters que regalamos!!



¡¡NOTICIÓN!!
¡¡Pikachu se exhibe en la nueva Nintendo DS!!

¡SOLUCIÓN COMPLETA!

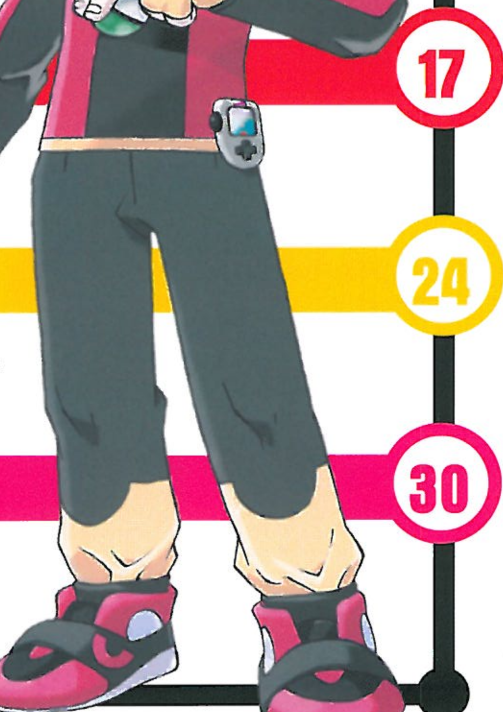
GUÍA DE RECORRIDO
¡¡Acaba Rubí y Zafiro en tiempo récord!!

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡EN OCTUBRE VAS A HACER AMIGOS!

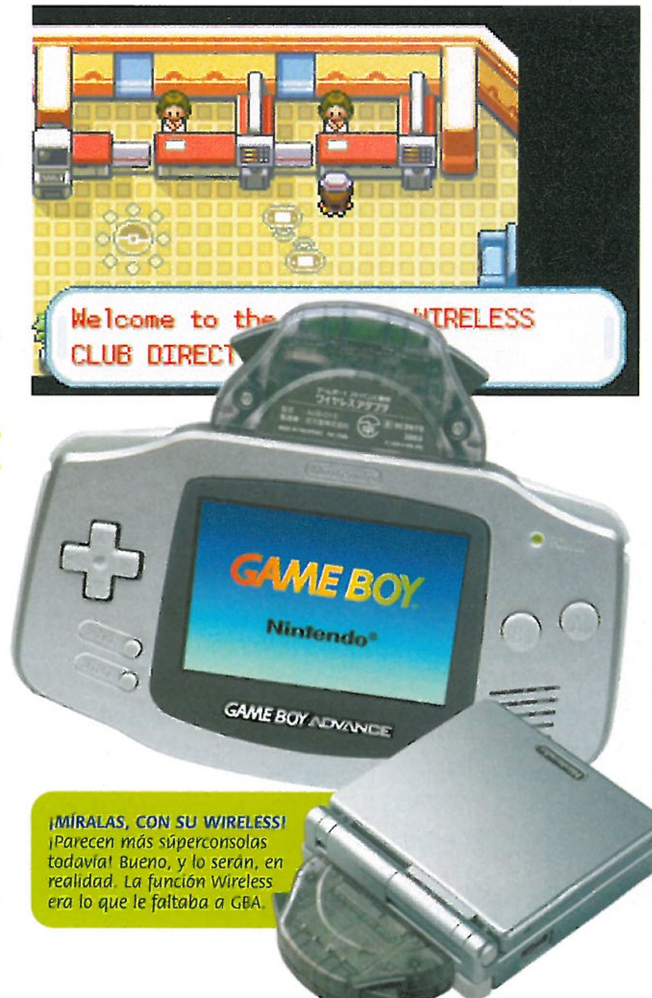
Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja llegarán el 1 de octubre

Y además de la fecha de lanzamiento, también nos hemos enterado de que el adaptador sin cables que regalarán con el juego nos permitirá conectarnos con... ¡hasta 40 jugadores!

Qué maravilloso, ¿no?! El día 1 de octubre, además de sacar nuestro flamante cartucho Pokémon de su caja (más flamante si es Rojo Fuego), también tendremos en nuestras manos el periférico más útil nunca ideado para jugar con Pokémon: **el adaptador Wireless.** Con ese cacharrete conectado al puerto del cable Link, podremos aumentar una barbaridad las posibilidades de interacción con otros jugadores.

¿Cuántos amigos tienes?

Pues tendrás que buscarte más, porque entrando en una habitación especial que encontraremos en estas dos nuevas ediciones, la **Union Room,** podremos conectarnos con hasta 40 jugadores e **intercambiar Pokémon y chatear con otros entrenadores.** Así, podrás hablar de estrategias, secretos y truquillos con todos los conectados en la Union Room. ¿Y luchar? ¡Pues claro! ¡Batallas de 2 o 4 jugadores sin cables! ¡Las que se van a armar, cuando llegue la nueva edición!



¡MÍRALAS, CON SU WIRELESS! ¡Parecen más súperconsolas todavía! Bueno, y lo serán, en realidad. La función Wireless era lo que le faltaba a GBA.

POKéLLYWOOD



Nos informa la revista Dibus!

¿Cómo que se acababan las colecciones de cartas? No te digo que en Japón quieren lanzar más. Sí, incluso una nueva película. Hala, a leer.

CARTAS





Nueva expansión de cartas en Japón

En Japón han anunciado una nueva expansión para el Juego de Cartas de Pokémon. Esta expansión saldrá a la venta en julio, coincidiendo con el estreno en los cines de la séptima película Pokémon (en Japón, claro). Habrá sobres de 11 cartas y, atención a la novedad, también medias barajas de 30 cartas basadas en Deoxys y Rayquaza.

CINE



¿¿Cómo, has dicho séptima película??

Eso es, exactamente. La séptima película de Pokémon se estrenará en japón el 17 de julio y su título traducido a nuestro idioma significa algo así como 'El visitante de la fisura del espacio'. Todo el protagonismo será en esta ocasión para Deoxys, y la acción más espectacular está totalmente asegurada.



PokémIn

La aparición de Gonbe, un nuevo Pokémon que dará que hablar. Se rumorea que es la preevolución de Snorlax.

Que Colosseum se haya convertido en el juego más vendido. Y es que Pokémon sigue en forma.

Que en el E3 hayamos visto una demo protagonizada por Pikachu para la DS. Este colega no se pierde ni una.

La aparición de videos con aventuras Pokémon para la GBA. Eso del GBA video va a molar un montón, ya lo veréis.

La guía de Pokémon Colosseum. Seguro que con nuestra ayuda te harás con los Oscuros en un periquete.



PokémOut

¿Cuánto tardará en estrenarse la última peli de Pokémon? En Japón será en julio, pero aquí... ¡ni idea!

Que todavía haya Pokéfans que no tengan Pokémon Colosseum. ¿A qué esperáis para comprároslo?

Para tener a Deoxys habrá que esperar a las nuevas ediciones Roja y Verde. ¡¡Pero ya queda menos!!

Todos los entrenadores que aún no tienen a Jirachi. ¿Pero aún no sabéis Jirachi está en «Pokémon Channel»?

La aparición en U.S.A. del DVD 'Jirachi the Wish Maker'. ¿Y nosotros qué? ¿Cuándo en castellano?

¡¡ME LO PIDO!!

Pon "guapo" tu ordenador

ESCRITORIO POKéMON PARA TU PC



¿Estás ansioso por ver la última película Pokémon? Seguro que la espera se te hará más corta si pones en el escritorio de tu PC este fantástico póster de la película.

* Busca en: www.pokemon2004.jp/playground/ok.html
* Precio: --

Baraja Rubí y Zafiro

¿TE APETECE UNA PARTIDITA?



Nueva colección de Pokémon con más de 100 cartas y con nuevas reglas de juego. Otra forma de divertirse jugando con Pokémon.

* Busca en: www.tiendaociojoven.com
* Precio: 12,65 €

DVD 'Jirachi the Wish Maker'

LLEGA EN DVD LA 6ª PELI POKéMON

Una vez cada miles de años, cuando el Cometa Millenum es visible en el cielo nocturno, Jirachi se despierta de su sueño y esta vez... No te podemos contar más. Sólo que este DVD trae un par de extras que te encantarán, aunque todavía tendrás que esperar un poco para disfrutarlo en castellano.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 19,95 $

Colosseum al CUBO

UN MEGAPAK PARA FLIPAR



¿Has aprobado el curso y no tienes una GC? Esta es tu oportunidad para pedirle a papá el Megapak Colosseum. Incluye una GC, un mando, una Memory Card 251, un cable para conectar la GBA y la GC, los juegos Pokémon Box y Pokémon Colosseum. ¿Alguien da más?

* Busca en: www.centromail.com
* Precio: 159,95 €



¿Y tú qué opinas, colega?

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso...

"Me ha gustado mucho capturar a los Pokémon legendarios, sobre todo a Rayquaza"



FLORENCIA REGA
Guadarrama (Madrid)

"Espero ansioso la llegada de Pokémon Rojo y Verde para probar el Wireless"



JUAN CARLOS GARCÍA
Director de NA

"Unos colegas me llamaban Jynx y, con la tontería, descubrí los Pokélos. Ahora les llamo Snorlax y Pichu ¡y se mosquean!"



CARLOS SERRANO
Leganés (Madrid)

Vota por tu Pokémon favorito

1	MEWTWO	Posición anterior: 1 · Meses en lista: 2
2	GROUDON	Posición anterior: 5 · Meses en lista: 2
3	BLAZIKEN	Posición anterior: 3 · Meses en lista: 1
4	MACHAMP	Posición anterior: 4 · Meses en lista: [illegible]
5	PIKACHU	Posición anterior: 5 · Meses en lista: 1
6	ALAKAZAM	Posición anterior: 9 · Meses en lista: 2
7	LUGIA	Posición anterior: 7 · Meses en lista: 1
8	ARTICUNO	Posición anterior: 8 · Meses en lista: 1
9	JIRACHI	Posición anterior: 9 · Meses en lista: 1
10	KYOGRE	Posición anterior: 10 · Meses en lista: 1

GROUDON ha subido como la espuma con ayuda de vuestros votos. ¿Cómo? ¿Que tú no votaste? ¡Pues vota hasta ver a tu Pokémon favorito el primero!



Participa en esta sección a través de tu **teléfono móvil**. Envía un SMS al número **5354** con el siguiente mensaje: **votapkm140** + tu Pokémon favorito; **juegopokm140** + juego favorito; **pkinyout140** + tu opinión

Coste máximo por mensaje: **0,90 Euros + IVA**. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

ESTAMOS SOBRE LA PISTA DE...

¿Un Pokémon Channel para Nintendo DS?

En el recién celebrado E3, Nintendo enseñó una demo en la que aparecía un Pikachu campeando por esos mundos Pokémon. ¿Sería solo una muestra de la potencia de la consola o... o habrá juego?

Para nosotros también es toda una incógnita (ya sabéis que cuando Nintendo quiere mantener algo en secreto...), pero no podemos dejar de darle vueltas al tema. Simplemente la posibilidad de que la demo, -de la que tenéis una captura a la derecha- forme parte de un juego completo para Nintendo DS ya nos pone de los nervios. ¿Y cómo sería? Sí, la pinta que tiene es de ser **un nuevo «Pokémon Channel»** de Cube. O quizá una continuación. O quizá se complementen. O...

Pikachu en un mundo de infinitas posibilidades

Sabiendo las muchas opciones de control que ofrecerá la DS, a uno se le ocurre de todo, ¿verdad? Como veis en la pantalla superior de la captura, el texto dice (en inglés), "Pikachu quiere que le acaricien las mejillas"... Y **la pantalla táctil** está para algo, ¿no? ¿Y el micrófono?, ¿podremos **dar órdenes habladas** al chavalín como ocurría en «Hey You, Pikachu!» de N64? ¿Y con **los infrarrojos y la conexión a internet?** ¡Argh! Se nos ocurre de todo, pero mejor nos esperamos y, a la que sepamos más, os contamos.

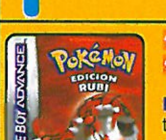


PIKACHU HA SIDO EL PRIMERO EN EVOLUCIONAR *y se ha dejado ver por la que será la consola portátil más versátil de todos los tiempos.*



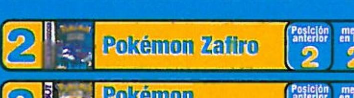
Vota por tu juego Pokémon favorito

Puesto	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1	POKéMON RUBÍ	1	2
2	Pokémon Zafiro	2	2
3	Pokémon Amarillo	3	2
4	Pokémon Azul	4	1
5	Pokémon Pinball Rubí y Zafiro	4	2



* Salió en: **AGOSTO 2003**
* Puntuación en N.A.: **98**

POKéMON RUBÍ se ha convertido también en vuestro favorito (os decíamos el mes pasado que también era el nuestro). Vale, pues seguid votándole.





POKéMONEANDO

En esta columna vamos a darnos una vuelta por los mejores sitios Pokémon en Internet. Este mes nos damos una vuelta por las direcciones japonesas más guays, y hemos visto todo esto...

TRÁILER POKéMON



Ha nacido un nuevo pokémon

Sí señor, ese Pokémon se llama Gonbe y lo encontrarás en la web oficial de la próxima peli Pokémon que se estrenará en Japón. Pero ahí no acaba la cosa porque en esta web también podrás contemplar las tres transformaciones de Deoxys y un estupendo tráiler de la peli. Para impacientes.

* Dirección: **www.pokemon2004.jp**

POKéMON JET



Aviones de verdad, pensados para los grandes Pokéfans

El pasado 24 de Mayo ANA, All Nipón Airways, lanzó su nuevo Pokémon Jet para surcar los cielos. En su web puedes ver el diseño de este avión en el que han participado un montón de pokéfans nipones.

* Dirección: **www.ana.co.jp/pokemon/pkjet/pokejet.html**

OTRAS DIRECCIONES

* De compras: **www.pokemoncenter.com**
* Un clásico: **www.gamefreak.co.jp**
* No te pierdas: **http://pokemon.nintendo.es**

Guía práctica de por el universo



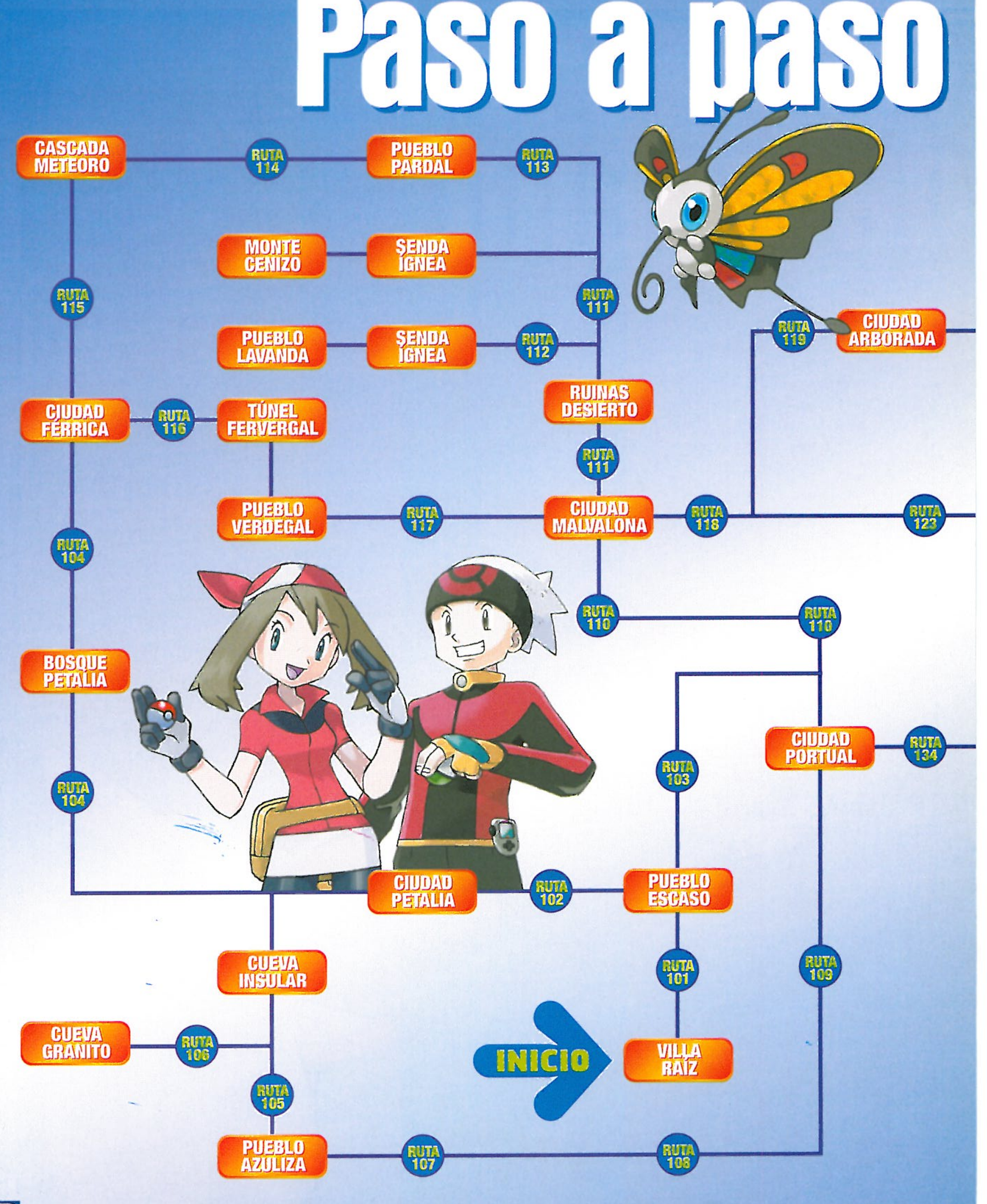


recorrido de Hoenn

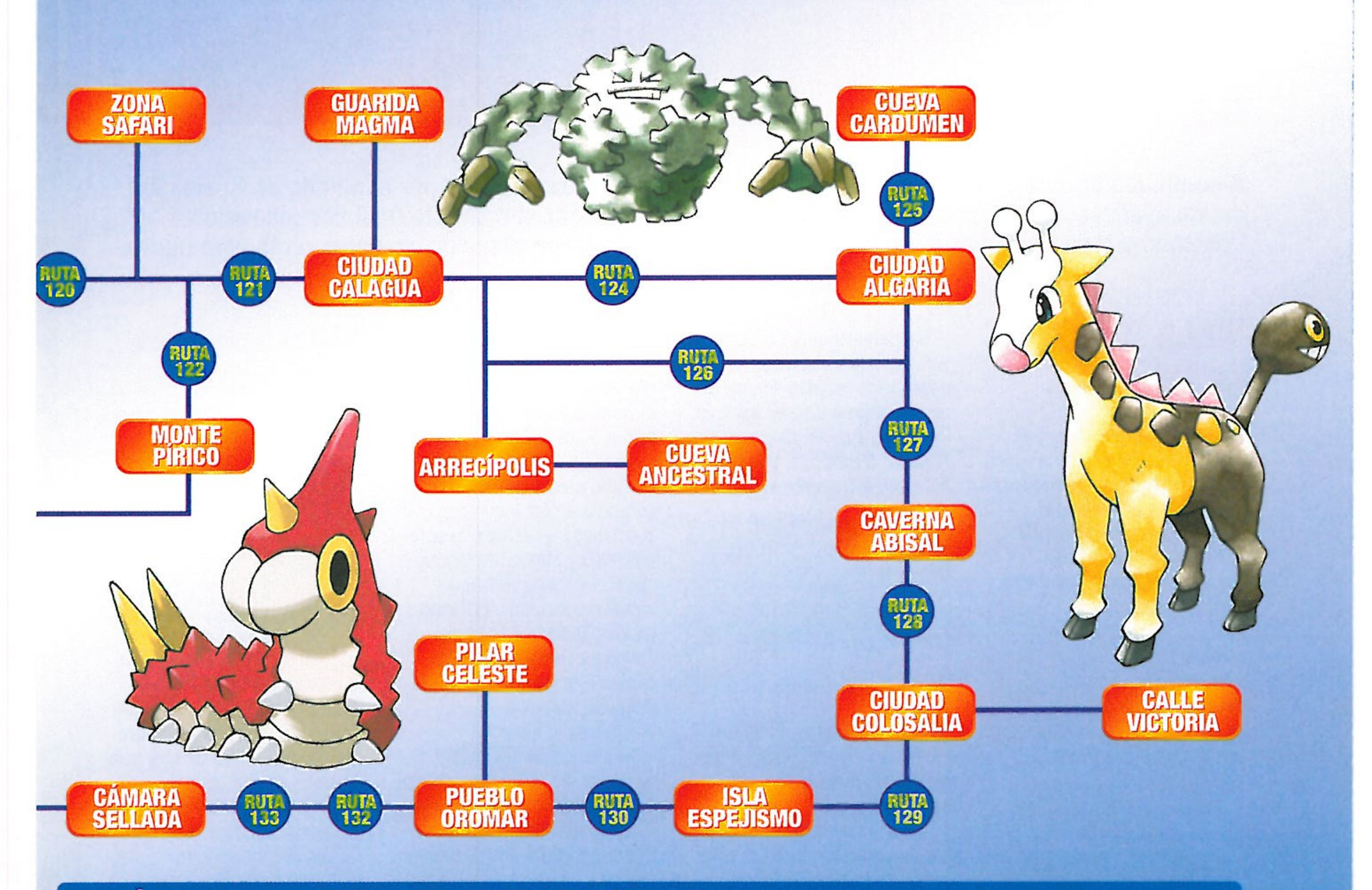
¡PARA QUE NO TE PIERDAS!

TODO EL RECORRIDO

Paso a paso


CASCADA METEORO
RUTA 114
PUEBLO PARDAL
RUTA 113
MONTE CENIZO
SENDA ÍGNEA
RUTA 115
RUTA 111
PUEBLO LAVANDA
SENDA ÍGNEA
RUTA 112
RUTA 119
CIUDAD ARBORADA
RUINAS DESIERTO
CIUDAD FÉRRICA
RUTA 116
TÚNEL FERVERGAL
RUTA 111
PUEBLO VERDEGAL
RUTA 117
CIUDAD MALVALONA
RUTA 118
RUTA 123
RUTA 104
RUTA 110
RUTA 110
BOSQUE PETALIA
CIUDAD PORTUAL
RUTA 134
RUTA 103
RUTA 104
CIUDAD PETALIA
RUTA 102
PUEBLO ESCASO
CUEVA INSULAR
RUTA 101
RUTA 109
CUEVA GRANITO
RUTA 106
INICIO
VILLA RAÍZ
RUTA 105
PUEBLO AZULIZA
RUTA 107
RUTA 108

Vamos a ponértelo muy fácil. Aquí tienes un esquema del mundo de Hoenn con el que será imposible que te pierdas. Pero no sólo vamos a mostrarte la disposición de ciudades y rutas, sino que además, junto al mapa, te resumimos todos los pasos que debes dar para llegar sano, salvo y rápido a tu objetivo.



¡¡ACÁBATE EL JUEGO A TODA VELOCIDAD!!

CÓMO RECORRER HOENN DE ARRIBA ABAJO EN 42 PASOS

1. Entra en la Ruta 103.
2. Ciudad Petalia por la Ruta 102.
3. Dirígete a Bosque Petalia.
4. Por Ruta 104, llegas a Ciudad Férrica.
5. Entra en el Túnel Fervergal.
6. Ciudad Férrica y cruza Bosque Petalia.
7. Desembarca en Pueblo Azuliza.
8. Entra en Cueva Granito.
9. Atraviesa Rutas 107, 108 y 109.
10. Entra en Ciudad Portual.
11. Por la Ruta 110 ve a Casa Treta.
12. Entra en Ciudad Malvalona.
13. Mira la Guardería en la Ruta 117.
14. Sigue hasta Pueblo Verdegal.
15. Entra en el Túnel Fervergal.
16. Ve a C. Malvalona y entra en Ruta 111.
17. En Ruta 112 busca la Senda Ígnea.
18. De la Ruta 111 ve a 113.
19. Entra en Pueblo Pardal.
20. En Ruta 114 busca Cascada Meteoro.
21. Por la Ruta 112 ve a Monte Cenizo.
22. Desde la 112, a Pueblo Lavacalda.
23. Ruta 111 y te metes al desierto.
24. Siguiente objetivo: Ciudad Férrica.
25. Ahora ve a Ciudad Petalia.
26. Rutas 118, 123 y 118 de nuevo.
27. Ruta 119, C. Arborada y Ruta 120.
28. Zona Safari.
29. Ruta 122 y Monte Pírico.
30. Por la Ruta 121 hasta Ciudad Calagua.
31. Vuela hasta Ciudad Portual.
32. Regresa volando a Ciudad Calagua.
33. Surfea por 124 hasta Ciudad Algaria.
34. Ruta 125 y Cueva Cardumen.
35. Rutas 127 y 128, Caverna Abisal.
36. Ruta 126 a Arrecípolis, Cueva Ancestral.
37. Entra en la Cueva Ancestral.
38. Ve al gimnasio de Arrecípolis.
39. Atrévete con la calle Victoria.
40. Entrena en Pueblo Oromar.
41. En Ruta 131 aparece el Pilar Celeste.
42. Viaja en el S.S. Marea a Torre Batalla.

La mayor aventura que vivirás jamás

A continuación vamos a enseñarte el recorrido que debes llevar a cabo por el mundo de Hoenn. Por donde avanzar, qué ítems buscar, con quién hablar para llegar al combate final con los mejores Pokémon y toda la sabiduría de un gran maestro. Si lo lees con atención, siempre verás algo nuevo.

VILLA RAÍZ Y LA POKéDEX

Después de elegir si quieres jugar como chico o chica, como Bruno o como Aura, **empezarás el juego en un tranquilo pueblo de Hoenn llamado Villa Raíz** al que acabas de llegar. Tu primera tarea tras la mudanza será subir a tu cuarto y colocar el reloj en hora. A continuación tienes que saludar a los vecinos y presentarte a tu rival, que serán BRUNO o AURA, es decir, quien no hayas elegido ser al inicio de la aventura.

Sal del pueblo por el norte y verás al pobre **Profesor Abedul** pasándolas canutas. Piensa un poco y **elige a uno de los tres Pokémon que te ofrece.** Tienes a **Mudkip,** el Pokémon de agua; a **Treecko,** el de tipo



planta; y a **Torchic,** el de fuego. Piénsalo bien, elige uno y haz lo que tienes que hacer, es decir salvar a Abedul.

Después de hablar con el querido profesor, te tocará ir al norte, **atravesar Pueblo Escaso y entrar en la Ruta 103.** Aquí te espera el primer combate contra el rival. Cuando todo termine (esperamos que bien), vuelve al **Laboratorio de Abedul y recibirás una flamante Pokédex.**

LA MEDALLA PIEDRA Y LA POKéNAV

Ha llegado la hora de labrar nuestra carrera como campeones de la LIGA POKéMON. Así que nos ponemos en marcha. Lo primero, usa las deportivas que te da mamá para correr todo lo rápido que puedas, y con ellas **dirígete a Pueblo Escaso y sal por la Ruta 102.**

Cuando llegues a **Ciudad Petalia,** párate y entra en el gimnasio a hablar con papá. Sí señor, papá es el líder de este gimnasio y más tarde tendrás que luchar contra él. Aquí también conocerás a **Blasco,** un chaval del que te harás amigo y al que ayudarás a capturar su primer Pokémon. ¡Menudo vendaval de emociones te espera!

Ha llegado el momento de poner rumbo a **Ciudad Férrica.** Para ello tendrás que atravesar la **Ruta 104 y también el Bosque Petalia.** Precisamente en el bosque tendrás el primer encuentro con uno de los soldados del **Equipo Magma o Aqua** (dependerá de la edición que juegues). Andan intentando robar a un investigador de Devon S.A. y tu misión será impedirlo.

Sal de Bosque Petalia por el norte y cuando entres de nuevo



en la Ruta 104, haz un alto en la **Floristería Pitiminí** para aprender todo lo que un buen entrenador debe **saber sobre las bayas.** Al final de esta ruta entrarás en una gran ciudad llamada **Ciudad Férrica.**

Nuestra primera tarea en Ciudad Férrica será ir al gimnasio a combatir contra la **líder Petra** (que puedes ver si echas un vistazo a esta imagen de la página de al lado). Cuando la venzas, **la primera medalla de Hoenn será tuya.**

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

LUCHANDO CONTRA PETRA

El equipo de Petra lo forman **Geodude (Nv 14) y un buen Nosepass (Nv 15).** Con ataques de tipo agua o planta no tendrás problema para vencerla. Te dará la **Medalla Piedra,** con la que podrás usar Corte fuera de la batalla.





En cuanto salgas del gimnasio verás de nuevo al investigador de la empresa Devon corriendo detrás de un soldado del Equipo Magma/ Aqua. Sal por el este y entra en la **Ruta 116.** Al final, justo en la entrada del Túnel Fervergal



encontrarás al **Sr. Arenque, que está triste porque le han robado a Peeko, su querido Wingull.** Entra en el túnel, dale una tunda al soldado Magma/Aqua y recupera las Piezas Devon y a Peeko.

Cuando vuelvas a Ciudad Férrica, el investigador de Devon te llevará al **edificio de Devon S.A. Aquí el Sr. Peñas** te pedirá que cumplas dos encargos. El primero, que **entregues una carta a MÁXIMO en Azuliza;** y el segundo, que lleves la **Piezas Devon al Cap. Babor en Ciudad Portual.** Agradecido, te entregará la **PokéNav,** donde siempre tendrás a mano el **mapa de Hoenn.**

LA MEDALLA PUÑO Y LAS PRIMERAS MO

Ahora toca ir rumbo a **Azuliza,** pero antes deberás pasarte por la casa que hay a la izquierda del Centro Pokémon. Se trata



de la **CASA del CORTADOR** y dentro conseguirás la **MO01 o CORTE.** Si se la enseñas a un Pokémon, podrás cortar algunos **arbustos de Bosque Petalia** y explorar la zona a la que antes no tenías acceso.

Con la nueva habilidad en tu poder, atraviesa el **Bosque Petalia y vuelve a la Ruta 114.** En la casita que hay junto al agua te espera de nuevo el Sr. Arenque. En agradecimiento por haberle ayudado, te llevará en su barquito hasta **Pueblo Azuliza** por el morro.

Una vez que desembarques en Pueblo Azuliza, lo primero que tienes que hacer es **hablar con el pescador** que hay junto al gimnasio. Te entregará una **Caña Vieja** con la que podrás pescar algunos Pokémon acuáticos. Ahora echa un vistazo por el pueblo y **habla con la gente del CLUB de AZULIZA,** donde vas a pasar un rato divertido.



Es el momento de entrar en el gimnasio a **luchar contra Marcial.** Cuando le venzas, la **Medalla Puño** será tuya. Al salir, ve al Centro Pokémon, y luego marcha a la cueva que hay al norte. Es precisamente **Cueva Granito.** Cuando entres un montañero te entregará la **MO05 o DESTELLO.** Si se la enseñas a un Pokémon, podrás **iluminar las zonas más oscuras** de esta cueva y así



llegar hasta la sala en la que está MÁXIMO. Entrégale la carta que te había encargado el Sr. Peñas en el capítulo anterior y a cambio del favor recibirás la **MT47 (Ala de Acero).**

Con las nuevas habilidades en tu poder, regresa al **muelle de Azuliza, habla con el Sr. Arenque y pídele que te lleve a Ciudad Portual.** Atravesarás las Rutas 107 y 108 y aunque



no podrás detenerte un segundo, al menos te dará tiempo a fijarte en el **barco abandonado de la Ruta 108.** Más tarde, cuando tengas Surf, podrás venir a explorarlo.

LA MEDALLA DINAMO Y LA BICI

El Sr. Arenque te dejará en la **playa de Ciudad Portual (RUTA 109).** Lucha contra los entrenadores que veas por el camino, avanza hacia el norte y entra en **Ciudad Portual.**

En Ciudad Portual dirígete a los **Astilleros Babor para localizar al capitán.** Tienes que hablar con un señor llamado **Muéllez.** En cuanto lo hagas, los miembros del Aqua/ Magma que seguro has visto en la entrada del Museo Oceánico, desaparecerán de tu vista.

Ve al museo, paga la entrada y sube al primer piso a hablar con el **Cap. Babor.** Defiéndelo de los malos y **entrégale las Piezas Devon.** Cuando salgas del museo, vete hacia el norte y entra en el edificio rojo. Aquí se celebran los anunciados concursos y aunque todavía no puedes participar en ninguno de ellos, podrás recoger un objeto muy valioso. Habla con la niña pequeña que verás justo a la izquierda y recibirás el **Tubo Pokécubos.** Este objeto te permitirá usar la **Licuabayas** que hay a la derecha para **fabricar ricos Pokécubos** que revolucionen el perfil de tus Pokémon. ¡Serán los mejores!

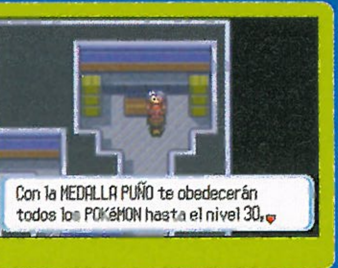
A continuación sal de Ciudad Portual por el norte y avanza por la **Ruta 110** con dirección a



LOS LÍDERES DE GIMNASIO

LA GRAN FUERZA DE MARCIAL

Forma un equipo con **Machop (Nv 17) y Makuhita (Nv 18).** Para vencerle, usa buenos **ataques volador o psíquico.** Con la **Medalla Puño** podrás usar Destello fuera de la batalla e iluminar cuevas oscuras.



Ciudad Malvalona. En esta ruta verás la **Casa Treta.** Entra en ella y habla con el Maestro Treta para aceptar su desafío. A lo largo de la aventura en **esta casa encontrarás un total de ocho desafíos diferentes.** Cada vez que consigas una medalla, vuelve por aquí y anímate a resolver un nuevo puzzle. El premio será una estupenda recompensa, así que pon mucha atención.



Antes de llegar a Ciudad Malvalona tendrás tu **segundo encuentro con el rival.** Esta vez el combate será algo más complicado, pero cuando acabes con él recibirás el **Buscaobjetos.** Después de la batalla sigue tu camino y entra en **Ciudad Malvalona.**

Lo primero que hay que hacer en Ciudad Malvalona es **entrar en la Tienda de Bicis de Anacleto.** Este tipo tan majo te dará la opción de quedarte con una **BICI CARRERAS o con una BICI ACROBÁTICA.** Dependiendo de las situaciones unas veces será más útil una bici y otras veces la otra. Pero ten en cuenta que siempre que lo necesites podrás cambiarla.

Si te fijas con atención, en **Ciudad Malvalona verás un CASINO.** Para poder jugar en él necesitarás hacerte con un **MONEDERO.** Lo conseguirás en



la casa que hay al lado de la tienda, tan sólo a cambio de una **Carta Puerto.** Esta carta la puedes comprar en la tienda de **Ciudad Portual.**

Junto a la puerta del gimnasio de Ciudad Malvalona verás otra vez a nuestro colega **Blasco.** El chaval cree que es lo suficientemente fuerte para luchar contra el líder de gimnasio y le tendrás que "sacar de su error". Cuando le venzas, podrás entrar en el gimnasio a **enfrentarte con Erico, un líder especialista en Pokémon de tipo eléctrico.** Tras el combate, conseguirás la **Medalla Dinamo, tercera medalla de Hoenn.**

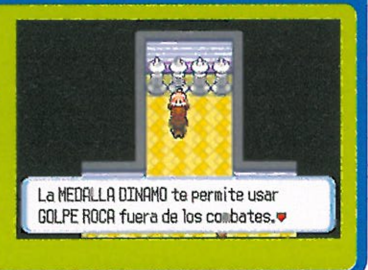


Después de conseguir la medalla de Ciudad Malvalona debes ir a la casa que hay en la esquina inferior derecha. Dentro de ella te espera un simpático científico que te entregará la **MO06 O GOLPE ROCA.** Si enseñas esta técnica a un Pokémon, podrá romper las rocas y piedras que bloquean tu camino de avance.

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

ERICO, EL LÍDER ELÉCTRICO

Tiene **Magnemite (Nv 22), Voltorb (Nv 20) y Magneton (Nv 23).** Usa un Pokémon de tipo tierra con ataques tierra. Medalla Dinamo permite usar Golpe Roca fuera de combate y partir cualquier piedra.



LA MEDALLA CALOR Y LA MO FUERZA

Ahora tenemos la opción de ir al norte por la ruta 111 o al este por la Ruta 117. Aunque nuestro próximo destino está al norte, **primero echaremos un vistazo por la Ruta 117.** Merece la pena, pues aquí está la **GUARDERÍA,** un interesante lugar en el que **por un módico precio conseguirás que tus Pokémon suban de nivel** y, lo más importante, podremos hacer que una pareja compatible ponga un HUEVO.

Al final de la Ruta 117 encontrarás **Pueblo Verdegal.**



Si entras en el edificio de los CONCURSOS Pokémon y hablas con la guapa recepcionista, conseguirás nada menos que el **PASE CONCURSO.** Ahora ya puedes inscribir a tus Pokémon en los concursos y ganar Cintas, que a su vez te permitirán participar en concursos de mayor nivel.

En Pueblo Verdegal también verás una de las entradas que tiene el **Túnel Fervergal.** No pierdas tiempo, entra y ayuda a la pareja de enamorados que intenta reunirse para ser felices. Usa **Golpe Roca** y parte las piedras que bloquean el camino. En agradecimiento, **el novio te entregará la MO4 O FUERZA.** Se trata de una poderosa Máquina Oculta con la que un Pokémon musculoso podrá mover grandes rocas.

Bien, a continuación vuelve a **Ciudad Malvalona y entra en la Ruta 111.** En cuanto veas unas rocas que bloquean el camino, rómpelas con Golpe Roca y sigue avanzando rumbo norte. Pronto verás el desierto, pero debido a una terrible tormenta no podrás adentrarte en él. Más adelante, cuando recibas de manos del rival las **Gaf. Aislantes** podrás darte una vueltecita por sus cálidas arenas.

Pero como de primeras no puedes entrar, lo mejor es que gires a la izquierda y te metas por la **Ruta 112. Aquí verás el Teleférico,** pero tampoco vas a poder usarlo porque lo **bloquean los malvados del Equipo Aqua/Magma.** La única opción que tienes en este momento es entrar en la cueva que se encuentra en esta ruta. Es la **Senda Ígnea** y justo a la salida verás otro tramo de la Ruta 112. Continúa avanzando y entrarás de nuevo en la Ruta 111, pero esta vez en su parte norte.

Poco después de adentrarte otra vez en la Ruta 111, encontrarás a un **chaval que anda mirando un curioso árbol.** Habla con él y recibirás la **MT43 O DAÑO SECRETO.** Si enseñas esta MT a un Pokémon y lo usas en el árbol, podrás



construir tu primera BASE SECRETA (ya verás que de sorpresas te llevarás con este tema a lo largo del juego).

Sigue caminado hacia el norte, gira a la izquierda y entrarás en la **Ruta 113.** En tu paseo por esta ruta es muy importante que entres en el **Taller de Vidrio.** La razón es muy sencilla. Aquí conseguirás



un **SACO HOLLÍN** con el que podrás **recoger la ceniza que encontrarás a lo largo de la ruta.** Si recoges suficiente, el dueño del taller te fabricará objetos que luego te resultarán muy útiles para avanzar.

Al final de la Ruta 113 está Pueblo Pardal. En este pequeño pueblo debes entrar en el Centro Pokémon y hablar con la niña que se encuentra



junto al ordenador. Se llama **Aredia,** y tiene un cargo muy importante en el juego: es la máxima **responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon.**

Justo a la izquierda del edificio de los concursos, verás la casa de otro insigne personaje del juego. **Dentro de la CASA del TUTOR de MOVIMIENTOS** encontrarás a un auténtico maestro de Pokémon que **a cambio de una Esc. Corazón enseñará a tus Pokémon los movimientos que olvidaron al subir de nivel.** ¡Una idea genial!

A la izquierda de la tienda está el **laboratorio del Prof. Cozmo.** Habla con su ayudante y te enterarás que nuestro amigo está en la **Cascada Meteoro (Ruta 114) con gente del Equipo Aqua/Magma.** Ve para allá porque es seguro que nada bueno puede estar ocurriendo. ¡Igual haces falta!

Vale, pues **sal de Pueblo Pardal y avanza por la Ruta 114 rumbo sur.** En esta ruta deberías hacer un alto para entrar en la **CASA de AREDIA y escuchar consejos útiles sobre sus sistema.**

Al sur de la Ruta 114, en la parte izquierda encontrarás unas escaleras. Sube por ellas y continúa avanzando hasta entrar en una **gruta misteriosa llamada Cascada Meteoro.** Dentro pillarás al Equipo Aqua/Magma haciendo de las suyas. Resulta que su objetivo es **llevarse un meteorito a Monte Cenizo,** así que parece que no tendrás más remedio que perseguirlos. Pero tranquilo, que ahora mismo te decimos qué pasos debes dar.

Vuelve a la **Ruta 112,** justo al lugar donde viste el famoso **TELEFÉRICO.** Ahora sí que podrás subirte en él, y viajar hasta **MONTE CENIZO** para detener los planes de los malos. En cuanto llegues serás testigo de una **feroz batalla entre el Equipo Magma y el Aqua.** Tu labor será ir al norte y **derrotar al líder Aquiles (Aqua) o Magno (Magma),** según la versión que tengas.



Cuando el combate termine, **baja por el DESFILADERO,** el camino que hay junto a la entrada del TELEFÉRICO, **hasta que accedas de nuevo a la Ruta 112.** Ahora puedes girar a la izquierda para entrar en **Pueblo Lavacalda.**

En la **entrada al Centro Pokémon** de Pueblo Lavacalda hay una simpática **anciana** que te **regalará un HUEVO.** Si lo incorporas en tu equipo, pronto verás que de él sale un **Wynaut** (sin duda uno de los Pokémon más graciosos que te vas a encontrar). Ahora toca que entres en el gimnasio y te **enfrentes a Candela, la líder del gimnasio** y a sus "chicos" (¡esos Slugma!). Cuando la derrotes, la **Medalla Calor** será tuya y de nadie más.

LA MEDALLA EQUILIBRIO Y EL SURF

En cuanto salgas del gimnasio que hay en Pueblo Lavacalda aparecerá el rival para darte unas **Gaf. Aislantes.** Ahora tienes que volver a la Ruta 111 porque con este objeto **ya puedes entrar en el desierto.**



En la parte superior derecha del desierto, encontrarás dos fósiles: **el FÓSIL RAÍZ y el FÓSIL GARRA.** Solo podrás llevarte uno de los dos, así que piénsalo bien y haz tu elección. **Del FÓSIL RAÍZ saldrá Lileep y del FÓSIL GARRA, Anorith.** Seguro que tienes por ahí nuestro póster con las fichas de los Pokémon. Échale un ojo para decidir con cuál de los dos prefieres quedarte.

Con uno de los fósiles en tu poder, vuelve a Ciudad Malvalona, atraviesa la Ruta 117 y entra en el **Túnel Fervergal para atajar hasta Ciudad Férrica.** Una vez aquí dirígete a Devon S.A. y habla con uno de los científicos del primer piso hasta que localices



al científico que se dedica a reanimar Pokémon. Regresa por aquí una vez pasado un tiempo y podrás recoger tu Pokémon, ya reanimado y a salvo.

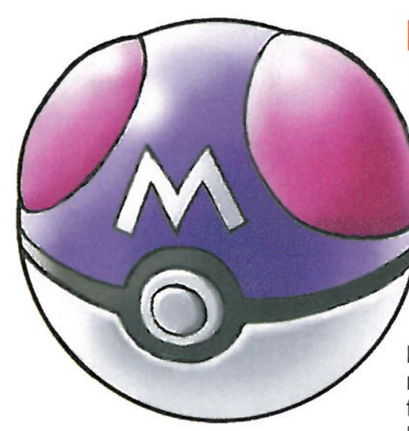
Sal de Ciudad Férrica, atraviesa el Bosque Petalia y

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

SUPERA EL ARDOR DE CANDELA

Tiene **dos Slugma (Nv 26) y un Torkoal (Nv 28).** La mejor estrategia es usar **golpes de tipo tierra, roca o agua.** Al recibir la **Medalla Calor** podrás usar Fuerza fuera del combate y mover grandes rocas.





vuelve a Ciudad Petalia. Ha llegado el momento que estabas esperando, ahora sí te puedes **enfrentar contra Norman, tu papá.** Esta vez tu recompensa será la preciada **Medalla Equilibrio.** Siempre y cuando puedas con él, claro.

En cuanto salgas del gimnasio, entra en la casa que hay justo al lado y habla con los **padres de Blasco** para recibir la **MO 03 O SURF**. Si se la enseñas a un Pokémon, podrás navegar por las rutas acuáticas sin necesidad del barquito del Sr. Arenque (toda una ventaja).

Con la MO Surf y la Medalla del gimnasio de Ciudad Petalia en tu poder, **vuelve a Ciudad Malvalona y échale una mano a Erico.** Parece que hay un generador de electricidad que no funciona demasiado bien, así que tendrás que pasarte por Malvalona para solucionarlo. Antes, coge **la llave de entrada** que te dará Erico. Con ella, ve a la Ruta 110, surfea hasta Malvalona y entra a apagar el generador. Cuando vuelvas de tu misión, **Erico te entregará la MT 24, RAYO.**

LA MEDALLA PLUMA: VOLANDO POR HOENN

Después de ayudar a Erico, **sal de Ciudad Malvalona por el este y entra en la Ruta 118.** Usa Surf para atravesar a la otra orilla y habla con el pescador para recibir una **Caña Buena** (que te dará mejor resultado que la vieja que tenías). Un poco más adelante **volverás a ver a MÁXIMO.** Habla con él y sigue caminando hacia la derecha, aunque veas un camino que sale hacia el norte. Explora la **Ruta 123, entra en CASA del BAYÓLOGO** y habla con él. Verás cómo merece la pena la charla que os echáis los dos en un momentito.

Regresa al punto de la Ruta 118 en el que viste un camino que se dirigía hacia el norte y tómalo. Ahora estás en la Ruta 119, una ruta bastante larga que se dirige directamente hacia el norte. En esta ruta las tormentas son muy frecuentes, así que no te asustes. Camina, monta en bici y pelea con otros entrenadores para ir curtiéndote en muchas batallas.

Cerca del final de la Ruta 119 verás a **dos soldados Aqua/Magma bloqueando un puente.** Justo al lado hay un edifico de cristal donde se encuentra el **Instituto Meteorológico.** Parece que tendrás que entrar a ver que ocurre. Como siempre, algo extraño (y no bueno) puede estar sucediendo.

En la planta baja del Instituto Meteorológico tienes una cama en la que podrás recuperar a tus Pokémon, y también un ordenador como el de los Centros Pokémon. Pero no te entretengas mucho porque has venido a luchar, y de eso vas a tener de sobra. Combate contra todos los del Aqua/Magma que veas, tanto en la planta baja como en el primer piso. Cuando acabes con todos los chicos malos, **los científicos del instituto te darán un Castform** en agradecimiento por los servicios prestados. Hazte con este Pokémon aún si no tienes un gran afán coleccionista, porque es una criatura francamente curiosa.



A continuación lo que debes hacer es salir del Instituto Meteorológico y avanzar por el puente que antes estaba bloqueado. Al otro lado **verás de nuevo al rival,** listo para disputar la tercera batalla. Ten cuidado porque **esta vez el combate te resultará bastante difícil,** pero, como premio por tu victoria, te entregará la **MO02, O VUELO.** Si enseñas esta MO al Pokémon adecuado, cuando tengas la medalla de **Ciudad Arborada podrás volar a**



LOS LÍDERES DE GIMNASIO

PELEA CONTRA NORMAN

En su equipo tiene **dos Slaking (nv 28 y 31) y un Vigoroth (Nv 30).** Usa ataques de tipo lucha y el premio por ganar es **Medalla Equilibrio.** Permite usar Surf y navegar por las rutas acuáticas.



CÓMO CAPTURAR A LOS LEGENDARIOS

¡¡DESCUBRIMOS EL MISTERIO DE REGICE, REGIROCK Y REGISTEEL!!

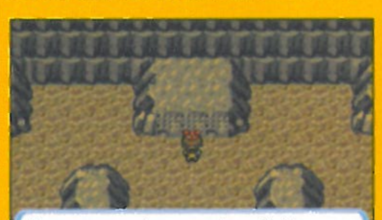
Te vamos a explicar en ocho sencillos pasos como capturar al nuevo trío de legendarios de Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro. ¡¡Vamos a por ellos!!

1 Dirígete a la **Ruta 134** y busca una zona en la que puedas bucear.

2 Busca en el fondo del mar la **entrada a la Cámara Sellada,** una gruta que tiene **dos salas** en su interior.

3 En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la **clave del código Braille.** Toma nota del código y descífralo.

4 La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: **"CAVA AHORA".** Si usas Excavar sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.



5 En la segunda sala encontrarás varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: **"PRIMERO RELICANTH, AL FINAL WAILORD".** Ya te estarás imaginando que toca capturar a un Relicanth y a un Wailord. Para **conseguir a un Relicanth, tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126.** Para hacer lo propio con Wailord, puedes **pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord** (Nv 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo, vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Relicanth y en el último a Wailord. Lee de nuevo la inscripción y habrá un terremoto. Ya puedes ir a capturar a los tres legendarios.



6 Ahora ve a la **Ruta 105** y haz Surf hasta una pequeña isla en la que está la Cueva Insular. Para entrar en la sala de Regice debes leer la inscripción: **"PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES".** Así que ya sabes, quédate quieto, espera dos minutos y verás cómo la pared se derrumba.

7 En la Ruta 111 está el **Desierto de Hoenn.** Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada Ruinas Desierto. En la primera sala dice: **"DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA".** Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. Si has contado bien, en ese momento se abrirá la sala de Regirock.

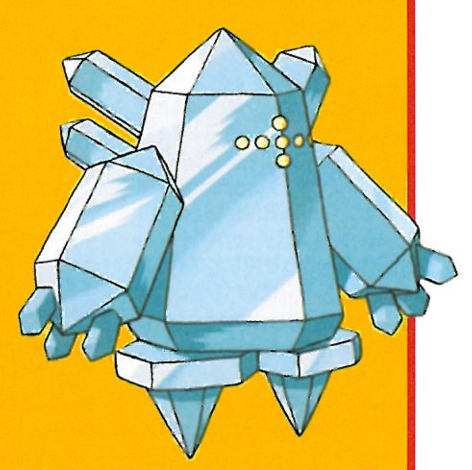


8 El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada **Tumba Antigua.** Aquí la inscripción dice: **"CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO".** Es decir, colócate en el centro de la sala y usa Vuelo. Ahora podrás entrar en la sala de Registeel.





Regirock. Un tipo Roca que destaca por su gran DEFENSA a los ataques físicos. Sus piedras han sido desenterradas de sitios distintos.



Regice. Es un hacha defendiéndose de ataques especiales. Su cuerpo está totalmente helado, y ni siquiera el fuego puede derretirlo.



Registeel. Este tipo acero es muy difícil de derrotar, quizá el más complicado de los tres. Su coraza está hecha de material irreconocible.

todas las ciudades que hayas visitado. ¿A que mola? Pues a partir de ahora no dejes de llevar en tu equipo **Pokémon**



que puedan aprender Vuelo.

Cuando salgas de la Ruta 119 llegarás a **Ciudad Arborada,** una curiosa población en la que todo el mundo tiene su casa en los árboles. Aquí hay un nuevo gimnasio, pero vas a tener problemas para entrar. Cuando lo intentes, te darás de narices con algo invisible que bloquea el acceso. Así que, como no merece la pena romperse la cabeza por insistir, sal de la ciudad por el este y entra en la Ruta 120.

En el primer puente que hay en la Ruta 120 encontrarás de nuevo a **MÁXIMO.** Esta vez, el chaval te dará un interesante objeto llamado **DETEC. DEVON,** un ítem que sirve para poder localizar **Pokémon invisibles.** Efectivamente, eso es lo que pasa en el gimnasio, que **un Pokémon llamado Kecleon** está bloqueando el paso y nos impide el acceso y por tanto la oportunidad de conseguir una nueva medalla.

Pero no pasa nada. Vuelve a **Ciudad Arborada, usa el DETEC. DEVON para desbloquear el camino al gimnasio** y captura a Kecleon. Entra, por fin, en el gimnasio y derrota a la **líder Alana para conseguir la Medalla Pluma.** Con esta medalla en tu poder, ¡ya **puedes usar Vuelo fuera del combate!**

LA MEDALLA MENTE Y EL BUCEO

Después de ganar la Medalla de Ciudad Arborada, vuelve a la Ruta 120 y camina hacia el sur. Al final de esta ruta entrarás en la Ruta 121, el lugar en el que encontrarás la buscadísima **Zona Safari. Quédate un rato por aquí y gasta tu dinero.** Aprovéchate de la ocasión, pues en la Zona Safari puedes capturar a Pokémon tan chachis como **Pikachu, Heracross o Psyduck.**

Antes de llegar a la Zona Safari seguro que has podido



ver a unos cuantos soldados Aqua/Magma hablando de ir a Monte Pírico. Más vale llegar antes que ellos, ¿verdad? Así que **surfea hacia el sur por la Ruta 122 y accede a Monte Pírico.** Seguro que los malos andan otra vez haciendo de las suyas. Y nosotros les vamos a dar un buen disgusto.

En cuanto entres en Monte Pírico, lo primero que verás es un **cementerio Pokémon.** Tiene **varios pisos** y será mejor que los recorras todos poniendo mucha atención, porque hay objetos muy interesantes, especialmente **dos tipos de inciensos muy raros** que te permitirán hacerte con **Azurill** y **Wynaut,** dos Pokémon de lo más interesante, en la guardería.

En la planta baja del cementerio de Monte Pírico se abre una salida al exterior del



monte. Sube por la ladera hasta el santuario de la cumbre. Si ves niebla por la zona, es que estás cerca de la cima y entonces pronto verás a miembros del Aqua/Magma ansiosos por combatir.

Después de pelear contra tres miembros del Equipo Aqua/Magma, verás al líder de uno de los equipos (según la versión) **robando una esfera.** En la edición **Rubí, Magno robará la ESFERA AZUL y en Zafiro, Aquiles se hará con la ESFERA ROJA.** La pareja de ancianos que guarda las esferas te hablará de lo importante que es que ambas esferas permanezcan juntas. Algo por el bien de Hoenn te cuentan. Ya sabes lo que toca, ¿no? ¡Perseguir a los malos para salvar el mundo! ¡Y nosotros encantados!

Vuelve a la Ruta 121 y avanza hacia el este hasta llegar a **Ciudad Calagua, otra gran ciudad de Hoenn.** Sana a los Pokémon heridos en el Centro Pokémon, y vuela a toda velocidad a Ciudad Portual.

Al norte de Ciudad Portual, junto a la entrada del PUERTO, encontrarás a unos reporteros de televisión, que en ese momento **entrevistan al Cap. Babor.** Habla con él y sabrás que ha descubierto una extraña **caverna en las profundidades de la Ruta 128.** Justo en ese instante, los malvados del equipo Aqua/Magma robarán el submarino del capitán e irán a directos a su GUARIDA.

Vuelve volando a Ciudad Calagua y date un garbeo por la zona: no te vas a arrepentir. Aquí encontrarás un **gran Centro Comercial** en el que tienen todo tipo de **artículos para entrenadores.** Justo en la puerta encontrarás de nuevo al rival esperándote para que disputéis la cuarta batalla.

Tras derrotar al rival podrás entrar en el Centro Comercial. Presta mucha atención a la **LOTERÍA POKéMON que**



celebran en la planta baja. Si hablas con la señorita de la derecha que hay detrás del mostrador, podrás conseguir un billete que quizá esté **premiado con una MASTER BALL.**



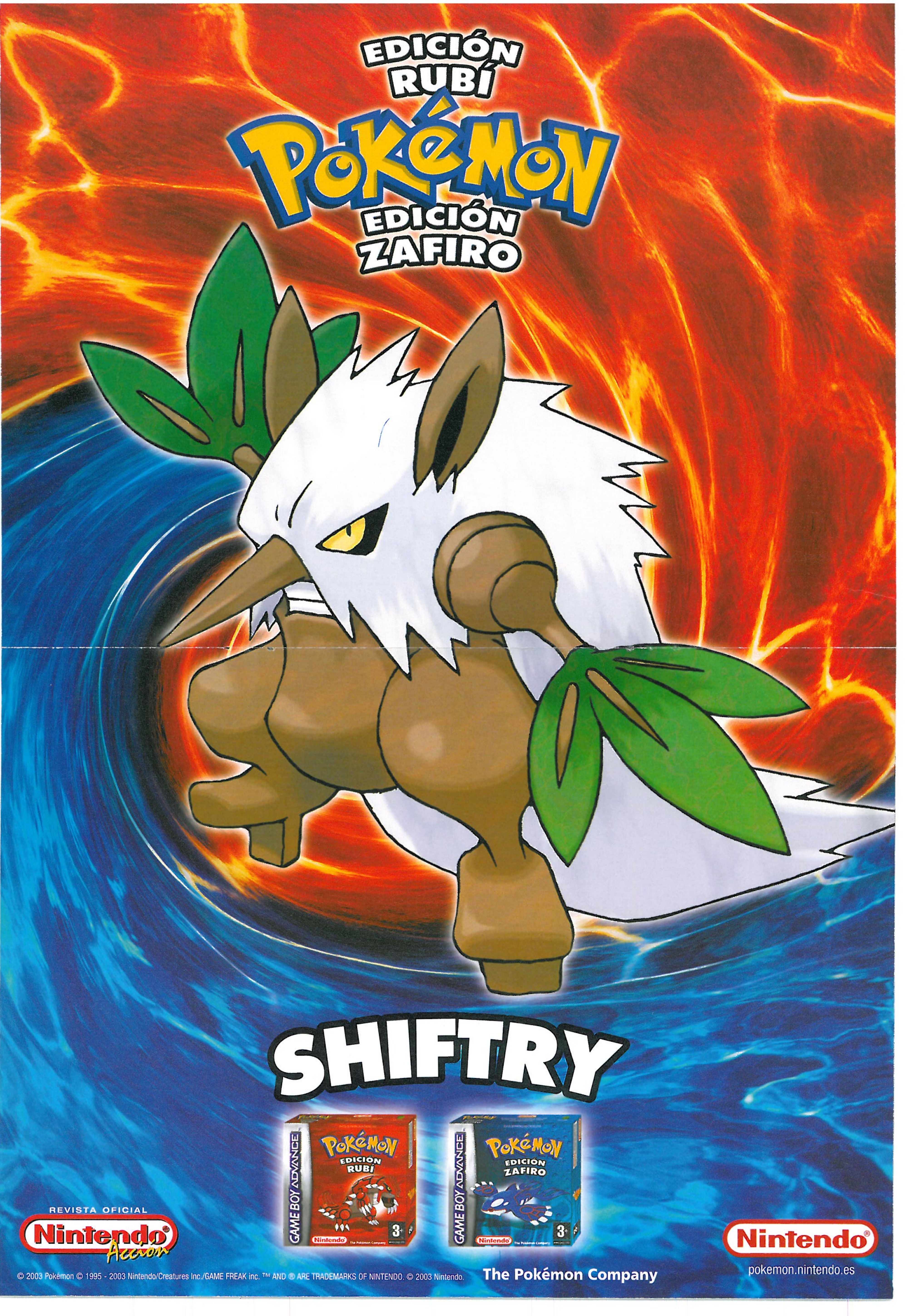
LOS LÍDERES DE GIMNASIO

ALANA, LÍDER DE ALTOS VUELOS

Alana tiene a Swellow (Nv 31), Pelipper (Nv 30), Skarmory (Nv 32) y Altaria (Nv 33). Vencerás usando ataques de tipo eléctrico, hielo y roca.




EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
NUZLEAF
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

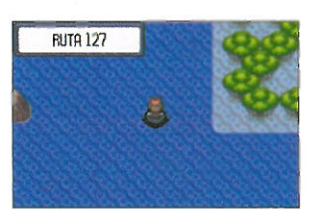

EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
SHIFTRY
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN RUBÍ
3+
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
3+
Nintendo
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company

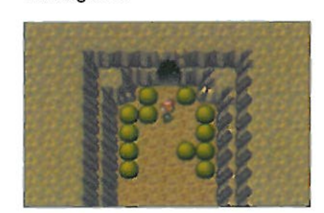


Bueno, ha llegado la hora. Ve al este, a la playa de Ciudad Calagua y **haz surf hacia el norte hasta que veas la entrada de la GUARIDA.** Dentro de la GUARIDA tienes que luchar contra varios soldados del Aqua/Magma y derrotarlos. Aquí encontrarás una **MASTER BALL** que debes recoger a toda costa (si no lo haces, no podrás volver a por ella, así que mejor que hagas un hueco para ella). En la **parte inferior de la GUARIDA está el submarino robado,** pero en cuanto llegues verás que… ¡está poniendo rumbo a la Ruta 128! ¡Vamos rápido tras él!

Sal de la GUARIDA y vuelve a la playa de Ciudad Calagua. Ahora, surfea por la Ruta 124 hacia el este, hasta llegar a **Ciudad Algaria.**

Busca bien por todas las casas de Ciudad Algaria porque en una de ellas puedes conseguir una **Súper Caña,** pero lo más importante que hay en esta ciudad está en la casa que hay más a la izquierda del gimnasio. Es la **casa de MÁXIMO** y, una vez te hayas dignado a entrar y hablar un ratito con él, te entregará la **MO08, también conocida como Buceo.** El problema es que, para usar Buceo y explorar el fondo del mar necesitas la **Medalla Mente.** Así que, ya sabes, ve al gimnasio y derrota a las gemelas Vito y Leti para conseguirla.





LA MEDALLA LLUVIA: SALVANDO EL MUNDO

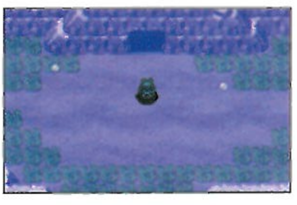
Después de ganar la Medalla de Ciudad Calagua puedes ir al norte, a la Ruta 125 y **explorar la Cueva Cardumen.** Sin embargo, aunque puedas quedarte por ahí ganduleando, lo que más prisa corre es perseguir a los malos. Así que, ve al suroeste de Ciudad Calagua y empieza a surfear hasta entrar en la Ruta 127.

La Ruta 127 es bastante larga, pero no desesperes. Sigue rumbo al sur, todo recto y, en cuanto llegues a la Ruta 128, fíjate bien y **busca la primera zona en la que el agua esté oscura.** Usa Buceo y sumérgete. Viaja bien fresquito por el fondo del mar hasta que encuentres la entrada a una gruta. Dentro verás el bendito submarino robado y, cuando salgas a la superficie, estarás en la Caverna Abisal.

La **Caverna Abisal está llena de salas, de puzzles y de miembros del Equipo Aqua/Magma a los que tienes que derrotar.** Cuando llegues a la zona más profunda de la caverna, tendrás que vencer al líder de los malos. En cuanto lo hagas, que no es un tarea sencilla, **el Pokémon legendario** que duerme en esta cueva **despertará de su sueño y desaparecerá.** En la edición Rubí hablamos de Groudon, y su desaparición provocará que **el clima cambie y el sol brille con muchísima intensidad.** En Zafiro encontrarás a Kyogre y cuando desaparezca, será como si en Hoenn se desatase el diluvio universal. Lloverá durante años, vamos.



Después de la desaparición del legendario de la Caverna





LOS LÍDERES DE GIMNASIO

VITO-LETI, DÚO LETAL

Ten cuidado porque te retan a un combate 2 contra 2 usando a **Lunatone (Nv 42) y Solrock (Nv 42).** Contra ellos, tu mejor baza son los ataques de tipo siniestro o agua. Con **Medalla Mente** podrás usar Buceo y explorar el fondo del mar.



Abisal, volverás a la superficie de la Ruta 128. Tendrá lugar una conversación entre los aterrorizados líderes del Equipo Aqua y Magma, y justo después aparecerá MÁXIMO. Parece que la catástrofe es inminente, pero **quizá en Arrecípolis pueda hacerse algo para detenerla.** Esa es la razón por la que MÁXIMO se marcha rumbo a



esa ciudad a toda velocidad. Va a hacer lo posible por intentar parar el desastre.

Bueno pues tú surfea rumbo norte por la Ruta 128 y regresa a la Ruta 127. Sigue hacia el norte, a mitad de la ruta gira a la izquierda y entra en la Ruta 126. Sigue avanzando hacia el oeste y pronto verás unas **rocas de color blanco.** Para entrar en **Arrecípolis tienes que usar Buceo en la zona de aguas profundas** y avanzar por el fondo del mar hacia el sur, hasta encontrar una cueva submarina. Entra y, en cuanto emerjas, estarás en Arrecípolis.

Parece que en Arrecípolis no hay nadie. Todas las casas están cerradas, incluso el gimnasio. Si subes por las escaleras que hay a la derecha de la tienda podrás llegar a la zona norte de la ciudad, donde te esperan **MÁXIMO y su amigo PLUBIO,** el líder del gimnasio y encargado de proteger la Cueva Ancestral.

Gracias a que tienes en tu poder una de las **esferas de Monte Pírico,** podrás **entrar en la Cueva Ancestral a enfrentarte con Groudon o Kyogre y acabar con la catástrofe** que se cierne sobre Hoenn. Cuando desciendas por los pisos de la cueva, encontrarás la **MO07 O CASCADA.** Al llegar a la parte más profunda de cueva tendrás la oportunidad de usar la



MASTER BALL y **capturar un gran legendario.** Gracias a tu valor, Hoenn volverá a disfrutar de su característica calma.

Sal de la Cueva Ancestral y ve al **gimnasio de Arrecípolis a luchar contra Plubio** para ganar la Medalla Lluvia. ¡Por fin tienes todas las medallas! Ya puedes ir a la LIGA POKéMON para ser el campeón.

LA LIGA POKéMON Y OTRAS MISIONES

Con todas las medallas de Hoenn en tu poder puedes poner rumbo a **Ciudad Colosalia, el lugar en el que**



se disputa la LIGA POKéMON. Para llegar hasta aquí tienes que **atravesar toda la Ruta 128 y utilizar también la MO07 o Cascada.**

Ándate con mucho ojo porque antes de entrar en el edificio de la LIGA tienes que atravesar la **Calle Victoria. Este lugar es un auténtico laberinto lleno de Pokémon salvajes muy peligrosos,** y de entrenadores realmente poderosos. Justo antes de poder salir de la Calle Victoria tendrás un **último combate contra Blasco y su fantástico Gardevoir.** ¿Podrás con ellos?

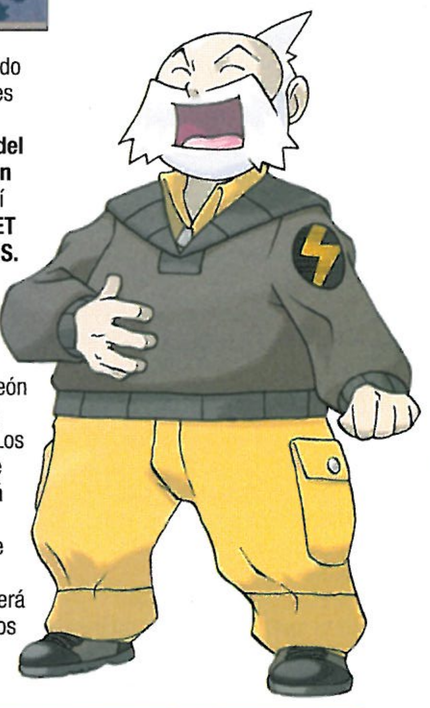
Puede que todavía no te consideres preparado para aceptar el reto de la LIGA POKéMON y quieras seguir entrenando. Para ello, te aconsejamos que vayas a **Pueblo Oromar y explores las rutas 132, 133 y 134.** Por estas rutas podrás encontrarte con entrenadores poderosos, y además son el primer requisito que tienes que cumplir para **resolver el misterio de Regice, Registeel y Regirock, tres Pokémon legendarios increíblemente valiosos.**

Cuando tengas un equipo preparado, **ve a la LIGA, derrota al ALTO MANDO y al**



CAMPEÓN MÁXIMO. Cuando seas el campeón no pienses que todo ha terminado. **Después de los créditos del juego estarás de nuevo en tu casa de Villa Raíz.** Aquí recibirás de papá un **TÍCKET BARCO** para viajar en el **S.S. MAREA** rumbo al reto de la **TORRE BATALLA.** Los mejores entrenadores de Hoenn te esperan.

Ahora que eres el campeón tienes que **prestar mucha atención a la televisión.** Los informativos hablan de que **un extraño Pokémon está sobrevolando Hoenn.** Si juegas la edición Rubí, este Pokémon será Latios y si tienes Zafiro, quien aparecerá será la pareja, Latias. Ambos se dedicarán a corretear por las rutas de Hoenn,



pero con un poco de suerte y la estrategia adecuada, te harás con ellos fácilmente.

Otra cosa que ocurre después de ganar la LIGA es que **en la Ruta 131 aparece el Pilar Celeste,** una pequeña isla con un edificio en el que te espera el poderoso **Rayquaza.** Para llegar hasta él no olvides la BICI CARRERA.

Bueno, estamos llegando al final. **Si ganas todos los concursos de Hoenn, completas tu Pokédex y vences a 100 entrenadores en la TORRE BATALLA, tu tarjeta de entrenador cambiará su color al dorado.** A partir de ahora, ese debe ser tu objetivo para completar el juego. ¡Buena suerte, maestros Pokémon!

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

PLUBIO, EL ACUÁTICO

Tiene a **Luvdisc (Nv 40), Whiscash (Nv 42), Sealeo (Nv 40), Seaking (Nv 42) y Milotic (Nv 43).** Ataca con Planta y Eléctrico, y ganarás la **Medalla Lluvia.** Con ella podrás usar Cascada y subir cualquier catarata.



COMBATIENDO EN LA LIGA POKéMON





Salamence. Es uno de los Pokémon más peligrosos de Dracón. Su ataque es increíble.







Armaldo. Su sólida armadura hará que tengas que emplearte a fondo contra Máximo.

VENCE A MÁXIMO Y EL ALTO MANDO

Para ganar la Liga tienes que **enfrentarte al Alto Mando y al Campeón.** Son cinco entrenadores muy expertos, así que ¡no se te ocurra plantarles batalla si los Pokémon de tu equipo no han llegado al nivel 45! Además del nivel, tendrás que observar muy detenidamente los ataques de que dispones. Si analizamos los equipos del Alto Mando y de Máximo, vemos que los mejores ataques para vencer son los de tipo eléctrico, fuego, lucha, hielo, agua y tierra. Antes de entrar a combatir, deberías tener estos tipos, pero también elegirlos con cabeza. Es decir, si buscas un ataque de tipo tierra, elige **Terremoto, el mejor ataque de tipo tierra** que existe. Si buscas uno bueno de tipo hielo, ve a la Nao Abandonada en la Ruta 108 y busca **Rayo Hielo.** Este ataque es el mejor de hielo y debes enseñárselo a tu mejor Pokémon de tipo agua. Para el mejor ataque de fuego te proponemos elegir **Llamarada y Lanzallamas.** Para el mejor de agua nos decantamos por **Surf,** y para el eléctrico por **Rayo.** Aunque ya casi estás listo para ganar, todavía queda algo. Procura que alguno de tus Pokémon conozca alguna técnica para envenenar **(Tóxico)** o para dormir **(Somnífero)** al rival y úsalas cuando el combate se ponga difícil. Si has seguido nuestros consejos, estarás preparado para arrasar. Por cierto, no olvides comprar unas unidades de **Hiperpociones, Rest. Todo, Cura Total y Revivir.**

ENTRENADOR	EQUIPO	ATAQUES PARA VENCER
ALTO MANDO SIXTO	Mightyena (nv 46), Shiftry (nv 48), Cacturne (nv 46), Sharpedo (nv 48) y Absol (nv 49)	Lucha, Bicho
ALTO MANDO FÁTIMA	Dos Dusclops (nv 48 y 51), dos Banette (nv 49) y Sableye (nv 50)	Fantasma, Siniestro
ALTO MANDO NÍVEA	Dos Glalie (nv 50 y 52), dos Sealeo (nv 50 y 52) y Walrein (nv 53)	Lucha, Eléctrico
ALTO MANDO DRACÓN	Shelgon (nv 52), Altaria (nv 54), dos Flygon (nv 53) y Salamence (nv 55)	Dragón, Hielo
CAMPEÓN MÁXIMO	Skarmory (nv 57), Claydol (nv 55), Aggron (nv 56), Cradily (nv 56), Armaldo (nv 56) y Metagross (nv 58)	Fuego, Agua y Lucha

Cacturne. Uno de los Pokémon de Sixto. Mucho ojo con Rayo Solar, es un golpe letal.

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



¡Hola entrenadores!... Este CONSULTORIO viene muy calentito. Por fin, gracias al divertidísimo «Pokémon Channel», podemos tener a Jirachi en las ediciones Rubí y Zafiro y muy pronto pasará lo mismo con Deoxys (ya os contaremos todos los secretos). Venga, no te entretengas y lee. Vas a descubrir un montón de cosas interesantes sobre Pokémon que no sabías.

Repartiendo experiencia

Profesor, tengo unas preguntas para Pokémon Rubí:

1. ¿Dónde está Repartir Experiencia?

Por si no lo sabes, Repartir Exp. es un objeto con el que puedes equipar a un Pokémon para que consiga Puntos de Experiencia sin necesidad de combatir. Te lo entregará el Sr. Peñas en su despacho de Devon S.A. cuando hayas completado las misiones que te encargó en Azuliza y en Ciudad Portual. Otro lugar en el que puedes conseguir Repartir Exp. es en el despacho de LOTERÍA POKéMON que hay en la planta baja del CENTRO COMERCIAL de Calagua. Si las últimas tres cifras de alguno de los IDs de tus Pokémon coinciden con las del número de lotería, el premio será Repartir Exp. y tú te pondrás más contento que nunca.



REPARTIR EXP. Cuando completes las misiones que te encargó el Sr. Peñas, recibirás como premio un objeto la mar de útil para entrenar Pokémon.

OAK HA DESCUBIERTO UN GRAN SECRETO: EL DEOXYS DE LA EDICIÓN ROJO FUEGO NO SERÁ IGUAL QUE EL QUE APARECERÁ EN VERDE HOJA. PRONTO TENDREMOS MÁS NOTICIAS.

2. Teniendo cinco Pokémon, Nincada me evolucionó a Ninjask, ¿qué me faltaba para conseguir al poderoso Shedinja?

Una de las cosas que te ha podido ocurrir es que no tuvieras ninguna Poké Ball en tu MOCHILA. Para que Shedinja aparezca hay que tener cinco Pokémon en el equipo de combate, pero también es necesario que tengas al menos una Poké Ball. Fíjate que digo que Shedinja aparezca y no que Nincada evolucione a Shedinja. Cuando Nincada llega al nivel 20, siempre evoluciona a Ninjask y cuando esto ocurre, Shedinja aparecerá como por arte de magia en tu equipo solo si cumples los requisitos que ya conoces. Así que asegúrate de llevar una Poké Ball y ya verás cómo consigues a ese Pokémon rápidamente.

3. ¿Para qué sirve la Gruta Solar?

Para guardar la MT 11 o Día Soleado, un movimiento de lo más chulo que hace brillar el sol provocando que aumente el poder de los ataques de fuego.

4. En la Ruta 133 se ve una gran zona de buceo rodeada de piedras. ¿Se puede llegar?

Supongo que has escrito mal el número de la ruta porque la zona de buceo está al sur de la Ruta 134, en un área rodeada por seis rocas. Por supuesto que se puede llegar, lo que pasa es que las corrientes oceánicas que empiezan en la Ruta 132 y siguen en las Rutas 133 y 134 lo dificultan mucho. Como consejo te diré que para tener más probabilidades de llegar a la zona de buceo, lo que tienes que hacer es lo siguiente: justo cuando entres en la Ruta 132, y antes de entrar en las corrientes oceánicas, sitúate lo más al sur que puedas. Serás arrastrada por las corrientes e impulsada hacia arriba. En cuanto eso ocurra, procura corregir tu rumbo al alcanzar alguna de las islitas y vuelve a situarte lo más al sur que puedas. No olvides que cuando llegues a la zona de buceo de la que hablamos, podrás acceder a la Cámara Sellada y resolver el misterio de Regice, Resgisteel y Regirock.

Araceli Cazorla
Lucena (Córdoba)

Dudas sobre Jirachi

Hola Prof. Oak, tengo a Jirachi pero...

1. ¿En qué juego aparece Deoxys?

Veo que tienes ganas de conseguir a Deoxys, pero tendrás que tener



LA DICHA DE JIRACHI. Con la habilidad DICHA, Jirachi hará que sus ataques tengan más probabilidades de tener efectos secundarios. ¡Eso es poderío!

201 JIRACHI

Cuenta la leyenda que JIRACHI hará realidad el deseo que se le escriba en las notas que lleva en la cabeza cuando las lea al despertarse. Si siente peligro, este Pokémon luchará sin despertarse.



TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Psíquico.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Deseo	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 5	Descanso	Psíquico
Nv 10	Rapidez	Normal
Nv 15	Refuerzo	Normal
Nv 20	Psíquico	Psíquico
Nv 25	Alivio	Normal
Nv 30	Descanso	Psíquico
Nv 35	Doble Filo	Normal
Nv 40	Premonición	Psíquico
Nv 45	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 50	Deseo Oculto	Acero

EVOLUCIÓN: No tiene.
HABILIDAD DICHA: Añade efectos secundarios.

paciencia y esperar hasta que salgan las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja para la GBA. De todas formas te daré una primicia: el Deoxys que encontrarás en la edición Roja no será igual al de la Verde. ¿A qué te has quedado sin habla? Pues ya ves y esto solo es un aperitivo de las sorpresas que te esperan con estas nuevas ediciones que llegarán a GBA en octubre.

2. ¿Qué ataques es capaz de aprender Jirachi?
Gracias a «Pokémon Channel» muchos entrenadores ya tienen en su poder a Jirachi, el poderoso legendario de tipo acero-psíquico que muchos creían que correteaba por Hoenn. Os dedico a todos, y especialmente a ti, la estupenda ficha con los datos de Jirachi que está aquí arriba. Espero que la guardes con mucho cariño.

3. No entiendo la habilidad de Jirachi (Dicha: añade efectos secundarios)
Es muy sencillo. Gracias a su habilidad, habrá más probabilidades de que un movimiento tenga efectos secundarios en el rival. Por ejemplo, el ataque Confusión tiene un 10 % de probabilidades de confundir al rival, pero cuando Jirachi lo use, su habilidad DICHA hará que el rival quede confundido mucho más a menudo.

4. Jirachi llevaba equipada la baya Aslac, ¿cuál lleva Deoxys?
Hablaremos de ello cuando salgan las ediciones Roja y Verde. Ya sé que tienes mucha curiosidad sobre las nuevas ediciones, pero hasta que lleguen aquí tendrás que cultivar la virtud de la paciencia que según dicen es la madre de la ciencia. ¿O era la experiencia la que era la madre de la ciencia? Se lo preguntaré a Abedul.

José María Martín Muñoz
Málaga

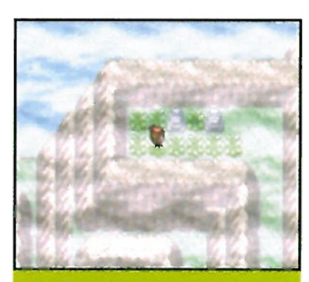
A vueltas con Chimecho

Hola Profesor Oak, tengo la edición Zafiro, hace unos meses escribí unas cartas con mis dudas, pero usted no la publicó. Esta que os escribo espero y quiero que la publiquéis, ya que necesito que me resuelvan mis dudas. Ahí van:

1. Llevo buscando a Chimecho mucho tiempo, pero no lo consigo encontrar, ¿me podría decir dónde tengo que ir para localizarlo?
Disculpa por no publicar tu anterior carta, pero tienes que entender que recibo muchísimas (pero miles, vamos) todos los meses y no hay suficiente espacio para todos. En fin, que se siente. Sobre tu pregunta, pues verás, no es la primera vez que me preguntáis por el lugar donde localizar a Chimecho pero como veo que os liáis lo repetiré una vez más. Te aseguro que Chimecho está en la hierba que hay en la cima de Monte Pírico (fíjate en la imagen que está a la derecha de este texto), lo que pasa es que hay muy pocos y por eso tarda en aparecer. Tienes que insistir y pasear de un lado a otro hasta que le dé por salir. Puede que te lleve bastantes minutos dar con él, pero tarde o temprano verás como aparece. No desesperes.

2. Tengo a Metagross y quiero que aprenda Puño Meteoro. ¿Aprende el ataque Puño Meteoro? Si no lo aprende, ¿hay alguna MT que lo contenga?
Claro que aprende Puño Meteoro, y para más señas lo hace en el nivel 55. Por cierto, no existe ninguna MT que contenga este ataque.

3. Tengo un Cacturne y quiero que aprenda el ataque Día Soleado. ¿Aprende el ataque Día Soleado? En caso de que no



CAPTURAR A CHIMECHO. *Por si queda alguna duda, este es el lugar en el que encontraréis a Chimecho, aunque ya os decimos que os costará unos cuantos paseos que aparezca.*

LA PAREJA DEL MES

Groudon & Tropius, ¡qué equipazo!

En esta ocasión nos la envía Néstor González, de Ferrol. Ahí van las ventajas que Néstor nos ha contado sobre su pareja preferida para los combates dobles:

Groudon tiene la habilidad de hacer salir el sol, y **Tropius** la de aumentar su velocidad (bastante pobre) cuando hace sol. El sol aumenta los ataques de tipo fuego de Groudon y permite que Tropius use Rayo Solar sin gastar un turno tomando luz. Como Tropius es tipo planta-volador, no se verá afectado si Groudon usa Terremoto. ¡Perfectos!



lo aprenda, ¿existe alguna MT que lo contenga?
Cacturne aprende Día Soleado a través de la MT 11. Esta MT la encuentras en la Gruta Solar, una pequeña cueva que hay en medio del pequeño lago situado al norte de la Ruta 120.

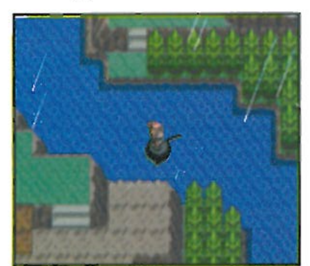
4. ¿En qué edición, cuándo y dónde aparecen Jirachi y Deoxys?
Ya he hablado de ello en este mismo CONSULTORIO, pero por si no ha quedado claro, volveré a decir que a Jirachi lo tienes que descargar desde «Pokémon Channel»y a Deoxys en las futuras ediciones Roja y Verde.
Diego Díez
Alcobendas (Madrid)

Las zonas de Feebas

Hola Profe. Me llamo José Antonio y tengo las dos ediciones Pokémon y unas cuantas dudas que me tienen..."intrigao".

1. Me faltan los Pokémon siguientes: Feebas (no sé cuanto espacio es la zona ni con qué caña pescarlo), Relicanth (no sale) y Deoxys (necesito alguna pista sobre él).
Me resulta curioso que no tengas a Feebas y no me preguntes por Milotic, su evolución. Lo digo porque si lo que ocurre es que te han pasado a Milotic, te aconsejo que mires si es hembra. Si lo es, podrías llevarlo a la GUARDERÍA, cruzarlo con un Marill macho y conseguir un HUEVO del que saldría Feebas. Bueno, vamos al grano:
– A **Feebas** puedes pescarlo en la Ruta 119 con cualquiera de las cañas, pero solo lo encontrarás en seis zonas concretas, siempre y cuando no cambies la frase del Club Azuliza. Observa la imagen que acompaña esta pregunta. ¿Ya la has visto? Pues una zona es el lugar en el que puedes echar la caña. Por ejemplo, si como ocurre en la imagen, estoy rodeado de agua, hay solo cuatro zonas en las que puedo pescar (norte, sur, este y oeste). Es decir, cada uno de los puntos en los que puedo echar la caña son una zona, y en total hay seis en las que está Feebas. No olvides pescar en cada zona al menos cinco o seis veces porque, aunque estés en una zona llena de Feebas, no tienen porque salir a la primera.
– Para encontrar a **Relicanth** te aconsejo que vayas a la Ruta 126 y que elijas en el fondo del mar una zona llena de algas. Bucea de un lado para otro en esa zona, pero sin salir de ella. Si haces lo que te digo, conseguirás a Relicanth, aunque te advierto que puede llevarte media hora. No olvides llevar varias Buceo Ball porque te facilitarán las cosas.
– **Deoxys** no está en las ediciones Rubí y Zafiro. Para conseguirlo habrá que esperar a las futuras ediciones Roja y Verde. ¡No me seáis tan impacientes!

2. Mi equipo lo componen Blaziken, Aggron, Pikachu (no lo voy a evolucionar), Sharpedo, Gardevoir y Salamence. ¿Qué le parece? ¿Cambiaría alguno?
En principio me parece un buen equipo, aunque sin ver sus ataques no puedo decirte demasiado. Quizá lo único que puedo aconsejarte es



PESCANDO A FEEBAS. *El lugar en el que puedes echar una caña de pescar es una zona. En total hay solo seis en las que encontraréis a este Pokémon.*

MIS TROLAS PREFERIDAS

El espacio, la última frontera

Me pirran las trolas con viajes espaciales. Cuando era pequeñito quería ser astronauta y conquistar la galaxia a bordo de una nave estelar.

Hola Profesor:
Un Japonés dijo haber podido encontrar un Deoxys. Aquí dejo los pasos que hay que seguir para capturarlo, aunque creo que es una trola. Bueno aquí están:

– Primer Paso: Obtener las 5 Estrellas que están en tu tarjeta de Entrenador.

– Segundo Paso: Cuando obtienes las ESTRELLAS, el Profesor Abedul te llamará para decirte que te necesita en su Laboratorio. Cuando vayas, te dará un Ticket para viajar al Espacio, después ve a la Estacion Espacial de la Ciudad Algaria. Cuando vayas a la Estación, el Lider de la expedición al espacio te llevará camino a la nave. Al subirte, verás una animación del Cohete y a contnuación, estarás en una estación espacial.

– Tercer Paso: ¡¡¡ALERTA ROJA!!! El lider de la expedición te dirá que algo no anda bien y que hubo un importante problema con un experimento. Después de esto el Lider te pedirá que intentes arreglar el problema resolviendo unos puzzles. Cuando los descifres (y respires un segundo) te saldrá un Deoxys n40 o más.
Jesús Delgado Marín
Email

Eran las cinco de la mañana cuando Oak llamó a Abedul y dijo: "Oye Abedul, ¿es verdad que tienes un Ticket para ir al espacio?" Abedul respondió: "Claro, hace tiempo que lo tengo, pero no dije nada porque sabía que me lo pedirías y me parece a mí que estás mayor para viajar al espacio" Al oírlo, a Oak se le cruzaron los cables (debe ser de hacer tanto el pino en su laboratorio) y dijo: "Esto es una afrenta, te reto a un duelo. Te espero al amanecer en Bosque Petalia". Eran las siete de la mañana cuando Oak esperaba en el bosque y apareció Abedul acompañado de Jimmy. Al pobre Jimmy le habían metido en el "embolao" de ser el padrino del duelo, o sea el que da las armas con las que se enfrentan los duelistas. Jimmy llevó una tarta, una bola de barro y un plato de lentejas y les pidió que eligieran arma. Abedul eligió la tarta y Oak la bola de barro. Entonces se pusieron espalda contra espalda y empezaron a caminar. Cuando dieron los veinte pasos de rigor se dieron la vuelta y claro, el glotón de Abedul se había comido la tarta y no tenía con que atacar a Oak, así que corrió despavorido hacia Jimmy con intención de arrebatarle el plato de lentejas. De repente, como por arte de magia, salió un japonés karateka de la madriguera de un conejo, se puso junto a Jimmy y dijo: "Que nadie toque a Jimmy san porque en esta trola gana él, de eso me encargo yo". Y Jimmy contestó: "Arigató señor karateka".



RUMBO AL ESPACIO. *El Centro Espacial de Ciudad Algaria ilumina la imaginación de nuestros troleros. ¿Será Deoxys un Pokémon del espacio exterior?*

que cuando Pikachu supere el nivel 50 y tengas decididos los ataques que quieres que tenga, deberías hacer que evolucionara a Raichu. Recuerda que, aunque Raichu tiene la pega de no aprender ataques mediante el entrenamiento, es un Pokémon mucho más fuerte que nuestro querido Pikachu.

3. Tengo un Jirachi con los ataques Psíquico, Deseo Oculto, Doble Filo y Deseo. ¿Qué le parece? ¿Cambiaría alguno? ¿Para qué sirve su habilidad DICHA?
No está mal tu Jirachi. De los ataques que aprende durante el entrenamiento me parecen los mejores, pero recuerda que Jirachi puede aprender un montón de MT. Si necesitas algún ataque especial que echas en falta en tu equipo, intentar enseñárselo a Jirachi es una buena opción. Sobre la utilidad de su habilidad DICHA puede encontrar la respuesta otra pregunta que he respondido a un colega tuyo en este CONSULTORIO.

4. Por favor, ¿me puede decir porque cambia el número de despegues en Ciudad Algaria?
Bueno, me gustaría que me siguierais enviando teorías sobre ese tema. De todas formas, a estas alturas deberías saber que no tiene nada que ver con la aparición de Jirachi o Deoxys. Quizá solo sea una pista falsa que nos han dejado los creadores del juego. O quizá no.

5. ¿Podría poner en su fabuloso consultorio una lista con los ataques de Deoxys? Es sólo por curiosidad.
De momento no, y no precisamente porque no quiera. Hay una explicación para todo. Verás, Deoxys es un Pokémon que está en las nuevas ediciones Roja y Verde (como ya he repetido unas cuantas veces) y ya tendremos oportunidad de hablar de él cuando las tengamos en nuestras manos. Lo que sí te puedo adelantar es que el Deoxys de la edición Roja no tendrá los mismos ataques que el de la edición Verde. ¿Qué cuál será el mejor? Pues hombre, dependerá de tus gustos al combatir, pero ahora que nos oye nadie te diré que el Deoxys Verde me encanta.

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIRO

Derrotar a un amigo

Estos dos amigos tienen un problema, bueno, en realidad sólo uno de ellos: el que pierde siempre. Pero tranquilo que Oak te va a ayudar, Rubén. Hará unos ligeros retoques en tu equipo para que se convierta en una máquina de ganar combates.

El equipo de Rubén Serrano (Malaga)

Hola profesor, me llamo Rubén, tengo seis Pokémon al nivel 100, pero mi amigo siempre me gana. Aquí tienes mi equipo:

- Swampert: Terremoto, Rayo Hielo, Surf y Ventisca.
- Blaziken: Lanzallamas, Gancho Alto, Patada Ígnea y Llamarada.
- Milotic: Surf, Hidrobomba, Rayo Hielo y Recuperación.
- Salamence: Garra Dragón, Lanzallamas, Triturar y Vuelo.
- Gardevoir: Rayo, Psíquico, Hipnosis y Come Sueños.
- Kyogre: Rayo Hielo, Salpicar, Hidrobomba y Trueno.

Y este es el de mi amigo:
- Groudon: Rayo Solar, Rayo, Lanzallamas y Estallido.
- Registeel: Fijar Blanco, Electrocañón, Híper Rayo y Fuerza Bruta.
- Sceptile: Falsotortazo, Hoja Aguda, Bomba Lodo y Gigadrenado.
- Salamence: Garra Dragón, Lanzallamas, Triturar y Vuelo.
- Rayquaza: Vel. Extrema, Rayo, Garra Dragón y Rayo Hielo.
- Zangoose: Garra Brutal, Rayo Hielo, Lanzallamas y Cuchillada.

Desde luego tu amigo tiene un buen equipo y mucho me temo que más equilibrado que el tuyo, por eso te gana. Tu problema es que tienes demasiados Pokémon y ataques de tipo agua, con lo que tu variedad de estrategias a la hora de combatir resulta muy limitada y previsible. Lo primero que te aconsejo es que incorpores nuevos tipos a tu equipo (por ejemplo un buen Pokémon eléctrico), pero como sé que eso lleva su tiempo vamos a intentar mejorar tu equipo y darle unos cuantos dolores de cabeza a tu colega. Esto es lo que me parece que podemos mejorar en tu team:

- Swampert tiene dos ataques de tipo hielo, así que haremos que olvide Ventisca y que en su lugar aprenda la MT 44 o Descanso (la consigues en Ciudad Calagua). Usando Descanso harás que Swampert recupere los PS perdidos en la batalla, aunque no debes olvidar que cuando lo use se echará a dormir durante dos turnos. Estate atento.
- Jo macho, con Blaziken te has pasado. Le has puesto tres ataques de tipo fuego, así que nos quedaremos con Lanzallamas porque combina mejor poder y precisión, y le haremos olvidar Llamarada y Patada Ígnea (aunque este movimiento me gusta un montón). En su lugar le enseñaremos Día Soleado (MT 11) y Corpulencia (MT 8). Cuando Blaziken use Día Soleado cambiará el clima y hará que el poder de Lanzallamas se multiplique. Con Corpulencia aumentarás el ATAQUE y la DEFENSA y esto a Blaziken le viene a las mil maravillas. Este Pokémon tiene un poder de ATAQUE terrible y aumentarlo hará que sea imparable, pero si encima mejora su DEFENSA, compensarás uno de los puntos débiles de Blaziken. Cuantas más veces puedas usar Corpulencia antes de pasar al ataque, más miedo verás en el rostro de tu amigo.
- A Milotic le enseñaremos un truquito muy especial. Haremos que olvide Hidrobomba y Rayo Hielo y en su lugar le enseñaremos Tóxico (MT 06, Senda Ígnea) y Protección (MT 17, Centro Comercial). En cuanto Milotic salga a combatir, haz que envenene al rival y a partir de ahí usa Protección para evitar sus ataques. Como Protección disminuye su eficacia si se usa muchas veces seguidas, en cuanto te falle usa Recuperación y a continuación vuelve a usar Protección. Ya verás como mola esta estrategia: solo tendrás que sentarte y observar como los Pokémon de tu amigo caen envenenados sin poder hacer nada. Procura reservar a Milotic para las situaciones en las que te veas apurado y aunque tu amigo cure del envenenamiento a sus Pokémon, tú insiste y sigue usando Tóxico.
- A Gardevoir y Salamence los dejaremos tal como están, pero a Kyogre le modificaremos un ataque. Para eso llévalo al Tutor de Movimientos y haz que olvide Hidrobomba y que en su lugar aprenda Calma Mental o Descanso. Si Kyogre usa Calma Mental, su nivel de ATAQ. ESP. y DEFENSA ESP. subirán, y si usa Descanso, recuperará PS. Lo dejo a tu elección.

Para finalizar te recuerdo que también puedes mejorar a tu equipo dándole Proteínas, Calcio, Hierro, etc. Estos productos los encuentras en el Centro Comercial y aunque son caros, merece la pena gastarse la pasta en ellos. También sería muy recomendable que equiparas a varios miembros del equipo con la Campana Concha, salvo a Milotic, al que le vendría mejor usar Restos. Ya me contarás.

6. ¿Cuándo tengamos las ediciones Roja y Verde podremos pasar a Ditto a Rubí y Zafiro o viceversa? Es que tengo un Blaziken macho.
Sí señor, cuando tengamos las ediciones Roja y Verde podremos hacer que Ditto viaje a Hoenn para divertirnos haciendo cruces en la GUARDERÍA. ¿A qué se te ponen los dientes largos con solo pensar en todas las posibilidades?
José Antonio Carbonell
Almendralejo (Badajoz)

Jirachi y el Cinturón Negro

Hola Profe, tengo la edición Zafiro y unas dudas que aclarar:

1. ¿Dónde se consigue el Cinturón Negro?
En la Ruta 115 hay un entrenador llamado Karateka Noboru que se añadirá a los entrenadores registrados en la Pokénav en cuanto luches contra él. Cada vez que veas que un icono con forma de Pokéball parpadea junto a su nombre, no pierdas el tiempo y corre a luchar contra él. A la quinta vez que le des una buena tunda no tendrá más remedio que reconocer lo manta que es y te regalará el Cinturón Negro. Equipa con este objeto a un Pokémon y mejorarás sus ataques de tipo lucha.

2. ¿Qué se necesita para la conexión entre «Pokémon Channel» y la edición Zafiro?
Pues necesitas el Cable Game Boy Advance, un cable que permite que tu Nintendo GameCube se comunique con Game Boy Advance, y que encontrarás en cualquier tienda de videojuegos a un precio muy asequible (o en algún pack de GameCube). Por si no lo sabes, cuando en «Pokémon Channel» hagas lo necesario para ver los cinco cortos de los hermanos Pichu, aparecerá una opción de menú que te permitirá descargar a Jirachi. En cuanto eso ocurra, corre a coger tu GBA con la edición Zafiro, usa el Cable Game Boy Advance para conectarla a la GameCube y un flamante Jirachi de nivel 5 equipado con la Baya Aslac será tuyo en un "pis-pas".
Fernando Bravo García
Logroño (La Rioja)



POTENCIAR LA LUCHA. *En la Ruta 115 encontrarás a Karateka Noburo, un entrenador que te dará el Cinturón Negro cuando le des caña cinco veces seguidas.*

Arte Pokémon

Hola querido Profesor Oak. Me llamo Ariadna Álvarez Ávalos, tengo 10 años, soy de Granada y tengo la edición Zafiro. Si eres tan amable, querría que me resolvieras estas dudas:

1. Cuando gané el concurso de belleza Pokémon de nivel Exp. con Swampert, no estaba el cuadro de mi Pokémon en el museo de Ciudad Calagua.
Claro, como no has visto al pintor, nadie ha pintado su cuadro. Veamos, una vez que ganes el concurso de belleza, o cualquier otro concurso del nivel experto, se te acercará un pintor para decirte que ha pintado un cuadro del Pokémon ganador. Después de la charla, será él mismo el que lleve el cuadro al museo para que puedas admirarlo. Si después de ganar el concurso no ves al pintor, tendrás que volver a intentarlo porque lo que ocurre es que tu victoria no ha sido lo suficientemente espectacular. Para conseguir una victoria como es debido, tu Pokémon debe tener en los resultados finales un buen número de estrellas y un mínimo de cinco corazones. Esto significa que tu Pokémon no solo tiene que tener un buen perfil, sino que también debe saber hacer una exhibición de movimientos como es debido. Es posible ganar un concurso haciendo una exhibición de movimientos mediocre, pero si eso ocurre, no habrá cuadro. Enséñale a Swampert la combo Surf y Buceo y vuelve a concursar, verás como esta vez aparece el pintor.

PARA CONSEGUIR UNA VICTORIA COMO ES DEBIDO EN UN CONCURSO, TU POKéMON DEBE SALIR CON UN BUEN NÚMERO DE ESTRELLAS Y UN MÍNIMO DE CINCO CORAZONES.

2. ¿Dónde están las ruinas?
Las Ruinas Desierto están en la Ruta 111, al sur del desierto. Te recuerdo que cuando resuelvas el

MI BASE SECRETA

¿Otra forma de conseguir a Jirachi?

Este mes, Jesús Delgado Marín me ha enviado un email con varios trucos e informaciones para capturar a Jirachi y a Deoxys. Él asegura que el truco de Jirachi no es una trola, así que esta vez y sin que sirva de precedente, no diré nada y dejaré que vosotros decidáis. Seguro que os divertiréis un rato.

Ve a la Cueva Granito dónde te encontraste a Máximo. Allí deberás ir sólo con los Pokémon Glalie, Milotic, Crobat, Salamence, Registeel y Walrein. Con uno de estos Pokémon haz Excavar (sólo con uno de estos seis funciona el ataque) y harás un agujero. Baja por él y te encontrarás en una cueva que está bastante oscura. No uses Destello, o todo se irá a la porra. En ese momento has de dar tres pasos a la izquierda, dos a la derecha, uno abajo y dos arriba. Entonces, Jirachi aparecerá en medio de la oscuridad. Está al Nivel 50. Tienes que dormirlo y entonces lanza las mejores balls que tengas, sin usar la Master Ball, ya que la necesitarás para otro Pokémon. Sólo posee el ataque Psíquico, así que tendrás que entrenarlo. Si te parece trola, es información 100% Nintendo. Yo solo intento ayudar para que lo tengáis todos. Si algún día averiguo cómo se consigue ir a la Isla Espejismo, os lo diré.

Oak al habla: Gracias Jesús por tu interés. Y como te lo has currado, este mes apareces por partida doble (sí, también en MIS TROLAS FAVORITAS). Que sepas que tu truco tiene un fallo muy gordo, pero me morderé la lengua para que luego no digáis. Pero vamos, la única forma efectiva de conseguir a Jirachi, divertirse y no perder el tiempo, es comprase Pokémon Channel. Eso sí que es información 100% Nintendo.



CONSEGUIR A JIRACHI. *¿Será verdad que en la Cueva Granito hay una gruta oculta en la que se esconde Jirachi? Yo no veo nada. ¿Y tú? No, no necesitas gafas...*

misterio de la Cámara Sellada, se abrirá su entrada y podrás entrar en ella. Dentro encontrarás una inscripción que dice: "DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA" Ponte en el centro de la inscripción, da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. La pared se desplomará y podrás entrar a la sala en la que está Regirock. Hablando de Fuerza, ¿sabes cuál es el colmo de un forzudo? Pues doblar una esquina (sí, ya sé que como cuentachistes no tengo precio, vale, de acuerdo).

3. ¿Quiénes son los Pokémon 180 y 196 de la Pokédex?
El 180 es Corsola y el 196 Latias. Mira, como esta respuesta es muy corta, me enrollaré un poco, que estoy lanzado con los chistes. Está una ratita sentada, aparece otra y le dice: ¿Qué haces aquí tan solita, ratita? Y la otra le dice: Nada, esperando un ratito... ¡Qué peazo de chiste acabo de contar!

4. ¿Para qué sirve el escudo oro o plata de la Torre Batalla?
Pues para decorar tu Base Secreta. Vaya, otra respuesta corta, así que te contaré algo curioso. Dicen que es imposible lamer tu propio codo con la lengua, pero yo he visto que Jimmy es capaz de hacerlo. ¿Tú que crees?

5. ¿Dónde están Bagon y Slakoth? Cuando voy a capturarlos donde dice la Pokédex, no los encuentro. ¿Qué debo hacer?
Lo hemos dicho muchas veces, Bagon está en la sala más profunda de la Cascada Meteroro, en la zona en la que encuentras la MT02. Slakoth está en Bosque Petalia, justo donde dice la Pokédex, lo que pasa es que hay muy pocos y tendrás que tener algo de paciencia hasta que veas alguno.

6. ¿Dónde se pueden conseguir las Piedras Lunares?
Tienes una en la Cascada Meteroro, pero también las puedes encontrar equipada en los Lunatone salvajes, aunque es algo bastante raro. La



UN CUADRO EN EL MUSEO. Cuando consigas la victoria en los concursos de nivel experto, un pintor llevará el cuadro de tu Pokémon al museo.

verdad es que tienes suerte de jugar con la edición Zafiro porque por si no lo sabes, Lunatone es exclusivo de esta edición. Recuerda que la Piedra Lunar sirve para que Jigglypuff evolucione a Wigglytuff y Skitty a Decaltty.
Ariadna Álvarez Ávalos
Granada

Empezando con Rubí

Hola Profesor Oak, tengo el Rubí un poco parao y quiero que me resuelva estas cosas, porfa:

1. ¿Cómo se consigue al Pokémon 151? ¿Se puede conseguir a Kyogre?
El Pokémon 151 es Chimecho y si te digo la verdad, no sé que os pasa a todos con este Pokémon. Como le he comentado a otro chaval en este mismo CONSULTORIO (y por enésima vez), Chimecho está en la cima de Monte Pírico y hay que insistir un poco hasta encontrarlo porque es un Pokémon raro. A Kyogre no lo puedes conseguir en la edición Rubí ya que este legendario es exclusivo de Zafiro, pero puedes conseguir a Groudon que mola igual.

2. ¿Se puede obtener a Treecko apareando a Sceptile y otro Pokémon?
Claro que sí, siempre y cuando el Sceptile que tengas sea hembra. Recuerda que cuando cruzas en la GUARDERÍA a dos Pokémon compatibles, del HUEVO que obtienes siempre saldrá un Pokémon de la misma especie que la madre. Si has tenido la suerte de tener un Sceptile hembra y estás impaciente por encontrar Pokémon compatibles con él, te diré dos que son muy fáciles de encontrar. Uno anda por la Cueva Granito y se llama Aron, el otro es Whismur y tienes montones de ellos en el Túnel Fervergal. Por cierto, también valen sus evoluciones.

3. He visto a Latios, pero se me escapa siempre. Para eso tengo un Golbat que sabe Aire Afilado, Ataque Ala, Colmillo Veneno y Mal de Ojo ¿Está bien para capturarlo?
Utilizar un Pokémon rápido que sepa Mal de Ojo para evitar que Latios salga por piernas es algo que está muy bien, pero quizá Golbat no sea el más adecuado. Lo digo porque si a Latios le dar por usar Psíquico contra Golbat, lo dejará sin aliento en un solo golpe. Recuerda que los movimientos de tipo psíquico son muy efectivos contra los Pokémon de tipo veneno. En vez de usar a Golbat podrías ayudarte de los veloces Electrode, Ninjask o Sceptile. Con ellos tendrás más oportunidades de golpear a Latios antes de que se escape, aunque lo mejor para capturarle es usar la Masterball y dejarse de complicaciones.

BAGON ESTÁ EN LA SALA MÁS PROFUNDA DE LA CASCADA METEORO, Y SLAKOTH LO TIENES EN BOSQUE PETALIA, PERO DEBES INSISTIR PORQUE HAY MUY POCOS.

5. El chico de Game Freak dice que vaya a verle cuando tenga todos los Pokémon. ¿Qué se supone que te da?
Te da un Diploma que demuestra que has completado la Pokédex. ¿Qué te parece?

6. ¿Torkoal tiene evolución? Y otra cosa, ¿se puede entrar otra vez en la Guarida del Team Magma?
La respuesta a las dos preguntas es que no. ¡Menuda cabeza tienes! Seguro que quieres volver a la Guarida del Team Magma porque se te ha olvidado la Masterball, ¿a qué sí?, ¿a que estoy en lo cierto? Bueno, ya sabes que puedes conseguir otra ganando en la LOTERÍA Pokémon que se celebra en el Centro Comercial de Calagua. A jugar se ha dicho. Y que tengas mucha suerte.

7. ¿Puedo conseguir a Lileep? ¿Evoluciona Seadra a Kingdra? ¿Hay tres islas misteriosas?
Lileep está en ambas ediciones y lo puedes conseguir siempre y cuando, entre los dos fósiles del desierto del Ruta 111, elijas el Fósil Raíz. En cuanto a Seadra, claro que evoluciona a Kingdra, pero para hacerlo necesita que lo intercambies equipado con la Escama Dragón (esto objeto lo encontrarás equipado en los Horsea salvajes). Y para finalizar quiero que saludes de mi parte al trolero que te ha hablado de las tres islas misteriosas. Dile que te ha contado una buena, pero que a Oak no se la dan con queso. ¡Pero bueno!
Marcos González
Alicante



EL FÓSIL RAÍZ. Tanto en Rubí como en Zafiro tendrás la oportunidad de conseguir el Fósil Raíz y llevarlo a Ciudad Férrica para revivir a Lileep.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Víctor Cantó Tebar (Albacete). 7 años

¡Ha dado el cante, Víctor Cantó! A sus siete años, nos ha mandado un dibujo con algunos de los Pokémon más difíciles de pintar, como Tyranitar, Latios... ¡y un Sudowoodo que ha salido que ni pintado! Jimmy: -Pe... ¡pero si está pintado, tío! Y luego me llamáis cosas.

¡POKéMON MINI!

Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

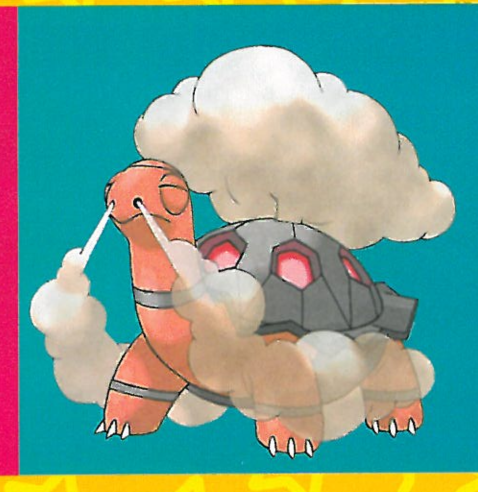


¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias





Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Torkoal (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).

Poképasatiempo

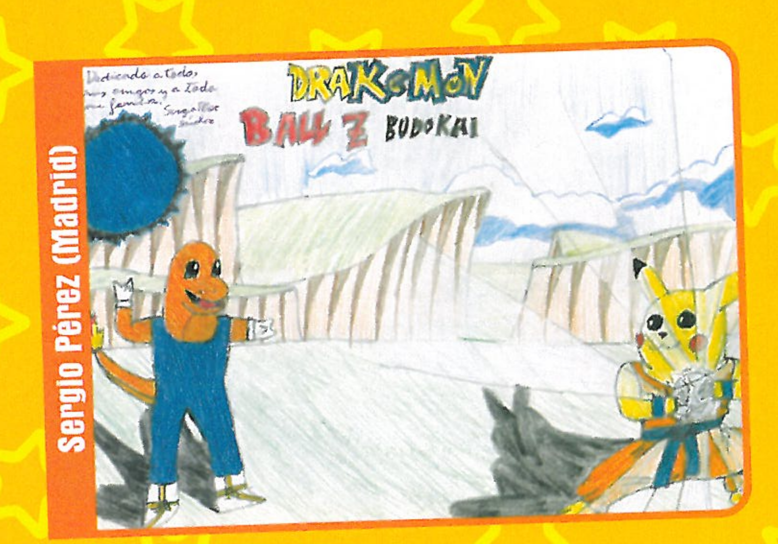
Agudiza la vista y encuentra a Celebi entre el Pokégentío



PODER PSÍQUICO

Muy buenas. La imagen de ahí abajo es un Pokémon, podemos asegurarlo. Lo que pasa es que, entre que nuestro maquetador le ha hecho más cambios que a Michael Jackson, y que el Pokémon tiene narices, no hay quien lo reconozca. ¿O sí? No sé, "passo".





Sergio Pérez (Madrid)



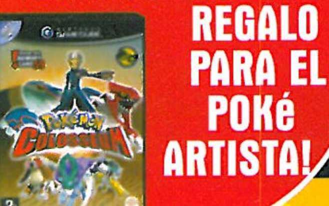
Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



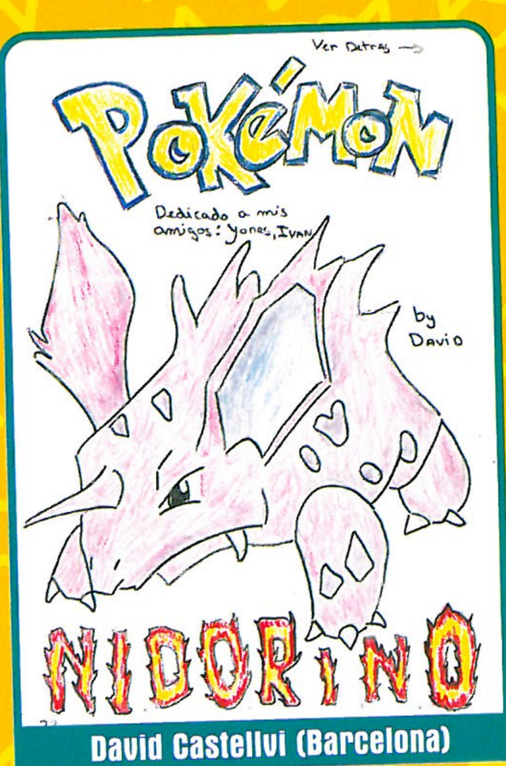
PokéArtista



¡UN «POKéMON COLOSSEUM» DE REGALO PARA EL POKé ARTISTA!



Álvaro Peñalver Lorente (Murcia)
Jimmy: ¡Saludos, Álvaro, autor premiado con un dibujo del juego que nos has mandado y...! Mari: No, Jimmy, lo has dicho al revés. Fíjate. Jimmy: Es verdad, tía. Empiezo. ¡Mandado, un, premiado igual del que autor saludos dibujo...



David Castellvi (Barcelona)

GANADORES

(Superconcurso nº 46)

POKÉMON EXPEDITON

Sandre Alexander Kleven	Alicante
David Baye Abascal	Girona
Iker Eizagirre	Guipúzcoa
Pablo de Andrés Rodríguez	Madrid
David Malvido Piñeiro	Pontevedra

LIBRETA POKÉMON

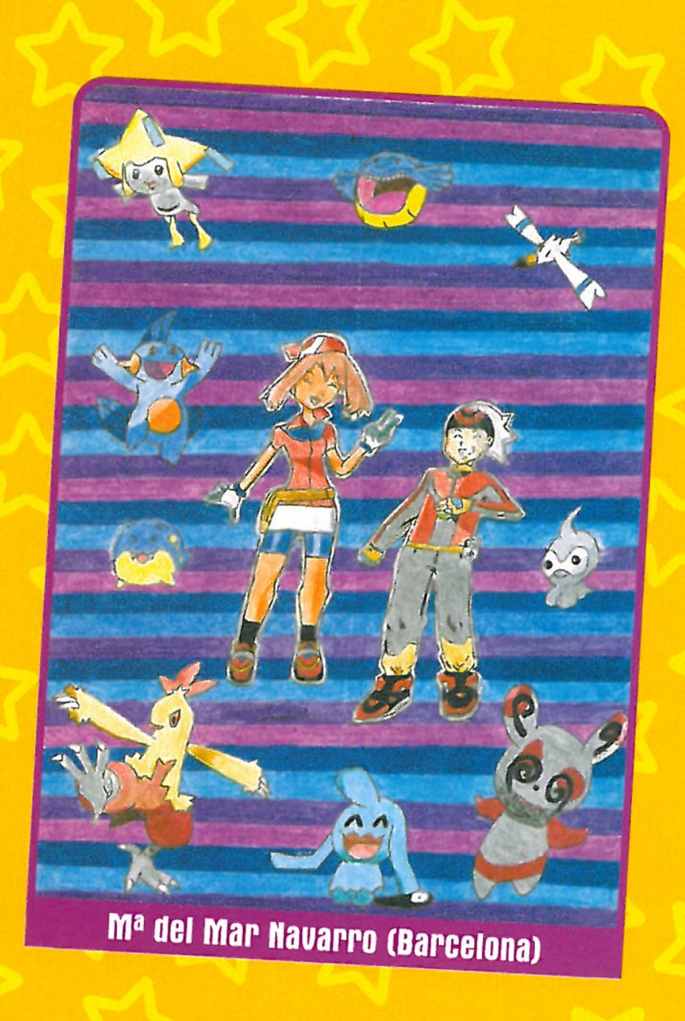
Natalia García Llaneza	Asturias
Daniel González Plaza	Cantabria
Daniel Chia Aguilar	Castellón
Anabel Madueño García	Córdoba
Iván Roblas Martínez	Gerona
Alejandro Oliván Labian	Huesca
Adriá Forcades Martínez	Lleida
Cesar Alonso Porras	Madrid
Cristian Valdivia Marcos	Málaga
Javier Martínez Valverde	Murcia
Julio Manuel Alvarez Bautista	Pontevedra
Adrián López Catalina	Sevilla
Abilia Martínez Muñoz	Valencia
Saúl Cuadrado Martín	Valladolid
Sofía Aliaga Ganuza	Zaragoza

M. DEL ENTRENADOR POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Alvaro López Rodríguez	Albacete
Damián Martín Delgado	Alicante
Bernardo Pérez Sánchez	Almería
Diego Santiago Rada	Cuenca
Gonzalo García Sardá	Guadalajara
José Manuel Suárez Álvarez	León
Javier Hernández Almenara	Madrid
Pedro García Santiago	Málaga
Javier Cepero	Soria
José Antonio Medrano Tello	Toledo

RELOJ NINTENDO

Mariano Sánchez Pacheco	Alicante
Rafael García Hernández	Cádiz
Alejandro Muñoz Montero	Castellón
Andi Rodríguez Pérez	Ourense
Isaac Sanguino Gutiérrez	Palencia



Mª del Mar Navarro (Barcelona)

Desde Cuba, con Voltorb

Si nos dicen que íbamos a recibir un dibujo de Bismark Jorrín, de 13 años, desde La Habana, Cuba, nunca lo habríamos creído. Pero aquí está, un dibujo de Voltorb, de Bismarck. ¡Gracias! ¡Manda más cosas!



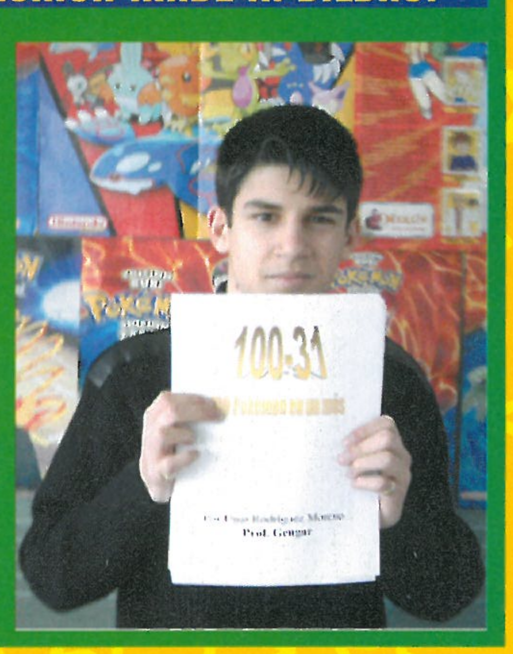


ZONA POKéMON™


Ángel Galleo (Ávil)

¡UN LIBRO POKéMON MADE IN BILBAO!

Señores, he aquí a Unai Rodríguez Moreno, de Zorroza, Bilbao, y a su libro '100-31'. ¿Un libro? Pues sí, a sus 14 años, Unai ha escrito más de 200 páginas llenas de aventuras, comedia, suspense, incluso terror... siempre con Pokémon de por medio. ¿A que entran ganas de echarle un vistazo?



LLAMADAS (¡chséee!)

Clubes

¡Club Pokémon Total! Si queréis entrar en él, tenéis que enviarme datos personales, alineación y Nº ID. En él se intercambiarán trucos, cartas, etc. Se os enviará el carné del club con el nombre clave, número de socio y grado. Todo por escribir a:
Ricardo Villar Peña
Av. Doctor Marañón, nº4, 6ºA
C.P. 28806
Alcalá de Henares (MADRID)

¡Participaaa!

¡¿Has visto qué premios?! Ahora, todos los meses, regalamos una CONSOLA POKéMON MINI y un JUEGO POKéMON DE GAMECUBE. Y si no los ganas, ¡da igual, te llevas una CAMISETA POKéMON por participar!

Soluciones pasatiempos

Diferencias Torkoal



Siluetas

1. Muk 2. Psyduck

Poder Psíquico

Es Nosepass.

Poképasatiempo





CONCURSO Pokémon
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
2 POKéMON CHANNEL
10 MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON
15 LIBRETAS POKéMON
5 POKéMON EXPEDITION
5 RELOJES NINTENDO ACCIÓN
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra pokemon140 + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de julio de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".





TUS POKéMON SE MERECEN UN PREMIO



SÚBELOS A NINTENDO GAMECUBE CON:

POKéMON COLOSSEUM MEGA-PAK

The Pokémon Company

Transfiere tus Pokémon de Pokémon Rubí o Zafiro a Pokémon Colosseum y viceversa.

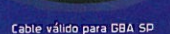




TODO LO QUE UN FAN DE POKéMON PUEDE DESEAR, POR 159'99€*

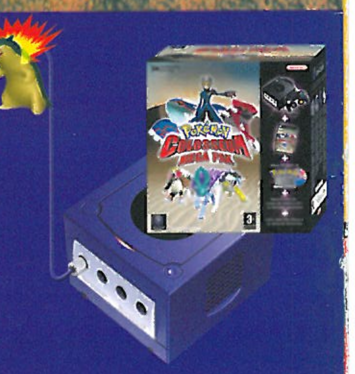
Este MEGA-PAK incluye: la consola Nintendo Game Cube, el juego Pokémon Colosseum, la utilidad Pokémon Box, el cable para conectar tu GBA a Nintendo Game Cube y la tarjeta de memoria 251... ¡NO SE PUEDE PEDIR MÁS!

*P.V.P. Recomedado



Cable válido para GBA SP





http://pokemon.nintendo.es

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2004

Este verano, ¿sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:

www.nintendoplaya.com